



## 六度出击火爆十月



掌机迷VOL.6 10月15日发售

ISSN 1006-5032 21> 9 771006 503000

邮发代号: 82-648 统一刊号: CN 11-3505/TP

最初的指令,再度发生变化。

前线任务的回归原点之作在PS主机上登场

除了游戏画面大幅度提升之外

再次驾驶「WANZERS」的时刻到来了几乎是一部完全原创的系列新作

还增加了原作敌方USN的反面剧情

# **FRONT NOON 1St** 前线任务 1ST

2003.10.23 发售

















2003年前线任务系列发展大构想

继1代的复刻版 「1ST」在PS主机上重新强化制作之后。 即将在PS2上推出系列最新作「前线任务4」。以及……!

SQUARE ENIX.

# 地域にはままれ

不知大家对目前的杂志安排有何看法, 在填写我们随刊夹带的调查表的同时,希望 广大读者也能给我们来信,提出更好 的建议,以利〈电软〉在内容上更快提高。最 后希望大家对本期杂志能够满意。



## IX PA

●写这篇"懒文"之时,东京展已经开锣。第一天展出了不少新游戏,却没有自己太关心的爆出。

休息时都在讨论大陆"神游机"……尽管其并没有把北京列入首 发的城市,但木头已经准备好入手的金条了。

●由于工作堆积,木头的国庆节应该是不会有休息的了。读者在家中开心的时候,木头还在网络上扒拉新闻,在MAC上可劲作版,不停溜动光鼠并狠命敲击着据说价值过干的性感键盘。此时"疯"力已过八级…要垮……

●几日前、被老同窗叫住,据说其在南方可以增免费"实况"打。原 因是此君搬出乃风林同窗一事,老板一听便笑脸。手柄供上。没想 到远在北京老巢的木头居然有那么大的面子钱,也要多谢那些肯高 看本人的圈内中人。大家都不容易,祝开面的各位财路广开。

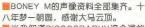
●食欲不振,据说跟脚底板有关。源自北京某报。看后有点后怕, 喜欢成天趿拉着京味"洒鞋"的木头经常出现脚板酸痛的情况…… 都说脚丫子是人的第二心脏,看来以后要多加爱护。想起来经常去 的美发店还包揽"足道"生意,有时间有闲钱的话定要去被捏挤捏挤。



### FF

■最强力绝赞"正午(High Noon)"。 ■ROGER WATERS(PINK FLOYD) 的声像资料全部集齐。天语谨向美法意

等国FANS和同人站长敬礼,向欧美E族同好敬礼。天语亦可开网站酬宾! ■看RIP以聆听LOST BOYS CALLING——比照歌词随原声哼唱,感动。 ■天语颇熟悉而读者以前也看过的人气白猩猩将亡,让我们一起祝福它。



"哈信" ICDMA攀中宽带开通预定。
■以大话西游"至尊宝"方式向改变
我们这个世界的公司和团体行跪拜大礼」
■希望任天堂在攀机领域遇到对手。







## 字部

●诺基亚出品的游戏手机N-GAGE于10月7日登陆香港,而在内地上市的可能性不大。其实从它发布的很长一段时间里,我都不是很感兴趣,直到观看游戏的实际演示后,发现《古墓丽影》和《东尼滑板4》等游戏的效果确实与PS不相上下,临场感颇强,实在令人耳目一新。另外还有一款美国公司的多媒体游戏掌机即将发卖,本期的《巴士GO》

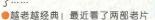
栏目刊有相关介绍。

● 双 D 9 的 《 深 渊 》 (1989年, 卡麦隆导演) 入手, 据说是目前最好的 版本, 可玩性极高。本片 也是VOD时代宇部最喜 欢的影片,推荐给看腻了 新片的读者。



### PERFECT

●写本期手札的时候东京游戏展还没有落幕,与5月份的E3相比,这次的展会少有让人震惊的消息,除了几款意外发表的游戏以外,大家期待的PSP和下一代主机的消息都没有在展会上公布,失望是在所难免了……



"愤怒的公牛"和"正午",虽然都是黑白片,但其中讲述的故事却是耐人回味的,看电影不能只图过瘾!

●前几天整理图库的时候突然发现世嘉的游戏真的很多,而且几乎囊括了所有类型,这样一个厂商发出"争做第一软件商"的口号似乎也无可厚非,但是世嘉现在的实力已经今非昔比,世嘉的百万大作似乎距离我们总是那样遥远。





### 星尘大海



■大期待12月的MSZG·AV.S.T,最爱机师和最爱的机体"就在这里,就在这里,就在这里……"

■2003TGS来了,神X机(寒)来了,中国游戏业的立春来了?■讨厌假期,讨厌离开自己的工作岗位,六天? 七天? 漫长的等待啊。

■最近脑中默念句: 3DKOF? わらはせるな!

### M

### MASCAR

■随着几场大雨的降临,北京彻底告别了炎热的天气……

■最近身体总是出现一些故障,经常 出现头脑发热的感觉,据说这是由于 喝咖啡过多而导致上火的原因。

★・一长假期间得知同学们纷纷外出旅游,自己也不甘寂寞,不过感受最深的还是同学聚会……

■10月7日美国1区将发行《狮子王》 白金收藏版,同时10月14日的《黑客帝国·重装上阵》也是值得购买,以 上2部都是双张O9,请大家购买的时候注意。





封面,袖乐传说

封回: 神乐传说	
GAME INDEX	80 Cm
PS2	1
最终幻想·国际版+最终任务·····22	
幻想水浒传4·····26	6
忍Kunolchi30	f
前线任务434	
梦幻骑士438	1 1 1 1
风云新撰组 · · · · · · · 40	0
钢之炼金术士42	1
异闻妖怪奇谭46	0.000
机动战士高达·相逢在宇宙52	8
世界足球·胜利十一人7·····58	State
真・三国无双3 猛将传・・・・・・72	
魔界战记马克西姆·机械怪物的野望····82	
妮娜126	
NBA JAM 2004127	1
杀戮地带127	1
恶魔城 无罪的叹息128	200
GC	Ş
NBA JAM 2004 · · · · · · 127	
杀手7128	I
PS	
前线任务1ST37	
GBA	ľ
新约·圣剑传说·····54	
元气史莱姆·冲击的尾巴团·····44	
真·女神转生 炎之书·····78	0
侦探学院Q · · · · · · · 87	Î
J联盟创造球会□袋版2 ·····90	00000
XB	8
NBA JAM 2004127	
分裂细胞·明日潘多拉·····128	ß
半月刊 毎月1日/15日出版	1
主办单位:中国科协工程学会联合会 社长:叶宗林	l à
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社	
执行主编:杨柯来、杨帆	þ
地址:北京安外邮局75信箱	
邮编: 100011	
编辑部电话: (010) 64472187	
E-MAIL; vgame@public.bta.net.cn 邮购部电话: (010) 64472177	1
64472919	
广告部电话: (010) 64472180	1
广告制作: (010) 64472190	
E-MAIL: vgame@publicb.bta.net.cn	
印刷:北京新华印刷厂 订阅:全国各地邮局	
订阅: 主国各地邮局 刊号: CN11-3505/TP	1
1951 1006-5032	1

邮发代号: 82-648

广告经营许可证: 京西工商广字0055号 定价: 8.40元

## CONTENTS VOL.121 CONTENTS

东京游戏展(TGS2003)全程3 神游主机公布、最终幻想12、合金装备3、樱大战	
真·三国无双3 猛将全新全道具全LV11武器入手法乱舞出击。	<b>济传</b> ····································
真·女神转生 炎之· GBA真·女神转生之真·究极攻略。	<b>持</b> 78
魔界战记马克西姆·机械 完全攻略带你完全领略动作游戏纯粹的乐	
侦探学院Q ····································	8
J联盟创造球会口线 严密攻略带领你成为经营之神。	<b>建版2</b> ·······
永生终结之时,《3X3 EYES》 超长连载完结,人气漫画《三只眼》冷眼审片。	〉结局杂谈108
最终幻想·国际版+最终任务 ····22 幻想水浒传4 ·······26	游戏研究所 机动战士高达·相逢在宇宙 ····5 新约·圣剑传说 ········5
忍Kunoichi30 前线任务434	世界足球·胜利十一人7 ·····5 其它栏目 编辑手
前线任务1ST37 梦幻骑士438	本期目录       游戏新闻服         中国电玩榜       2         编辑点评       4         闯关族的家       6
风云新撰组 ····································	大牆回廊 <td< th=""></td<>
元气史莱姆·冲击的尾巴团44 异闻妖怪奇谭46	东游记       12         流行巴士GO       12         新作游戏发售表       12         龙哥热线       12         新作游戏情报       12

# GAME NEW

本期新闻眼统计时间

9月23日~10月3日



## 2003东京游

←会场内灯光迥异,

己的产品造势已经竭

尽全力。

本刊东京专讯 尽管全世界的 目光都集中在快要着火的朝鲜半岛 和冒着余烟的中东,尽管冷饭热炒 和朝代更替被人说成是游戏业衰退 的前兆, 今年的东京游戏展(Tokyo Game Show) 也还是于9月26~28 日在千叶县海滨幕张展览新馆如期 举行。而且由于TGS由一年两次合 并成一年一次,本届的参观人数突 破了15万,比去年的13万4千增加了 10%, 是三年来最红火的。

在这个每年规模最大的游戏界 擂台赛上, 家用机, 掌机, PC游戏 厂商, 甚至手机商都挽起袖子, 为 距离不远的圣诞销售高峰期乃至未 来一年的荣誉和花销而奋斗。主机 大战的结果早就见了分晓, 三家硬 件商在TGS上的表现,似乎更像是 为这个结果做的修补工作,但巨头 们仍然口出豪言壮语。究竟是苦还 是乐, 当然还是厂商自己心里最清 楚。既然大局已定,就不免几家欢 喜几家愁。

索尼仍然不是TGS上最风光的, 但仍然 是最得势的。PS2旗下的 众多 忠实家臣一拥而上,占 家用机展区的大半壁 据了 江山。其中最为抢 眼的当然是合并

之后首次参加 TGS的 SQUARE-ENIX,在 E3展上没 有拿出东西

的它这次风光无限, 几乎每个游戏都 是重量级精品,两大国民RPG会社加 起来的威力确实可怕。CAPCOM则 以生化危机爆发和鬼武者3为主打, 也招来了不少眼球。相比之下, KONAMI今年的表现并不能令人满 意:游戏数量虽多,但幻水4之外的 消息都是早就公布过的, 而且也以 PS2和GBA作品为主,以往全机种制 霸的豪气似乎不复存在。而世嘉除 了樱大战5前传之外,更缺乏实质性 的情报。总体说来, PS2仍然占了极 大优势, 但最让人关注的还是包括 生化危机爆发,GT4和相逢在宇宙在 内的Online游戏计划的公布。如果索 尼能在自己的范围内解决好网络游 戏的问题, 微软恐怕就更别想吃饱 饭了。

微软给人的第一反应就是, XB 可能又要降价。据称XB也会步GC的 后尘,把价格下调到99美元,这在 一定程度上体现出了微软的无奈。除 了降价之外,微软似乎也没有什么 打破日本贸易壁垒的好办法,即使 是Halo2和死或生Online似乎也无法 阻挡SQUARE-ENIX的脚步。

顽固而执着的任天堂的缺席, 算是本次TGS的一个遗憾。但是更 大的问题在于, 能决定软件走向的 硬件情报却寥若晨星。PSP和PSX 在展会上完全销声匿迹, GBA后续 机的情报自然也被雪藏。看似热闹, 实际却没什么真有价值的消息,难 道TGS为我们带来的,真的是临近 冬天的寒意吗?



→展会附近的街道也被各种游戏广告所 装点,充满了盛大的节日气氛。



→与其他大展一样, 各色MM依然是 TGS上不逊于游戏本身的亮点之一。



†SCE的展区一角。正在灯箱上做展示 的是PS2新作狂野历险代号F。



↓ 试玩区是人们最关注的地方,许多游 戏都要排队1个小时才有机会亲自上手。



## SONY借花献佛的王者

SCE在这次TGS上推出的大作只有"GT赛车4",另外一些作品如"狂野历险复 刻"、"SOCOM~U.S.NAVY SEALs"等游戏都不是很抢眼。按照SCE目前强化 Online游戏的战略,这些游戏中的大部分都是可以在线游玩的,尽管其号召力还有 待考验。

不过老大就是老大。索尼即使不用自己动手,展台前也是人满为患。因为在它展 台上演示的第三方厂商的作品,相对于本次TGS差强人意的平均水平而言,实在是过 于强大了。光是一个FFX2国际版就足以让SCE的展台前始终保持一定规模。而制造 出这种奇迹的S-E,说到底也是索尼战略的产物。看来霸者之道果然不是我辈能轻 易理解的。



### 索尼最强RAC继续延期 《GT赛车4》确定明年1月发生

2003年度TGS上索尼本社为数 不多的强作——GT赛车4,将确定 于明年一月发售。本作最大的特点



就是支持Online游戏,不过并不是 世嘉GT Online那种纯粹性质的网络 对战RAC,游戏本身的模式仍然以

为了安慰焦急的FANS,索尼将 在10月底开始发送GT4的免费试玩 版 "Prius",游戏完全再现了Prius 车的驾驶手感, 其真实程度令开过 Prius的人十分惊奇。有这款试玩作 打底,相信GT4本身的品质也能让 人满意。

### 和XB在网络上决雌雄 PS2网络计划明朗化

索尼的展区除了被体感游戏 "EyeToy"占据了一部分之外, 其余的空间几乎全部用来宣传PS2 的网络计划。包括GT4、くまうた、 モジブリボン、大众高尔夫ONLINE 在内,SCE本社的12款作品中,竟 有一半是Online游戏。比起当初FFXI 发售时的暧昧态度,索尼现在对网 络的野心已经是昭然若揭。



↑由光荣开发的《信长野望online》。



## 三方厂商游戏阵容强大

在这个几乎没有主机新闻的东 京游戏展上,靠硬件起家的索尼似 平不打算被人瞩目。但以SCE展台 为核心搭造起来的 "PlayStation2 On-Line Area",面积竟然占了整



个展区的三分之一, 其中不乏"生 化危机 爆发"等大作。而PS2的单 机游戏更是依靠S-E和SEGA等厂商 的重头作品,在展览上独领风骚。

虽然索尼自身的软件开发能力 不强, 但它操控业界走向的能力绝 对是一流的。它自己推出的游戏中, 也很少出现我们熟悉的名字,但是 它仍然是霸主。因为这些在TGS上 叱咤风云的软件商们, 多数都得靠 它的主机吃饭。以往那种主机厂商 事必躬亲的软件开发作风,看来已 经跟不上时代的脚步了。



## "EyeToy"开辟新思路 体感游戏成为索尼展区看点

本次TGS上, SCE将已经在 欧洲卖出了近百万的体感游戏 "EyeToy"搬上了展台,成为和 众多Online游戏比肩闪光的亮点。

"EyeToy" 以USB摄像机和PS2 本体连接,把玩家的形象动作投射 到显示器上,从而通过玩家自身的 动作姿态,完成接近以往ACT的游 戏过程, 例如擦净窗户或动作过关 等。 "EyeToy" 中一共有12种这类 游戏,甚至还有以全身舞蹈动作进 行类似"太空频道5"的演出。整体 上看起来,"EyeToy"相当于跳舞 游戏扩大化,生活化的结果。



↑索尼发表的EyeToy专用USB摄像机。

"EyeToy" 虽然已经在欧洲卖到 将近一百万份,但尚未在日本本土 发售。在SCE展区的专用舞台上, 观众竞相体验, 场面非常热闹。再 加上USB摄像机价格合理,该游戏 在日本市场上会有不错的前景。



### 机动战士高达无尽战斗 "奥古对提坦斯"移植PS2

大受欢迎的街机版动作游戏 《机动战士Z高达~奥古对提坦斯~》 已经确定移植PS2, 并定于2003年 11月20日发售。作为联邦对吉翁DX 的续篇,奥古对提坦斯也和DX相似, 有14关左右的故事模式、100关左右 的战争任务模式、VS模式以及连线 模式, 游戏中追加的蓄力攻击系统 和变形系统很被人关注。

由于国内基本玩不到街机版的

机动战士Z高达, PS2版的出现不啻 是中国高达迷的最大福音。



↓ CAPCOM的《怪物猎人》已经确 定是一款网络游戏,最大支持4人组 该游戏预定今冬发售。

> ↑FIFA依然是EA为PS2打造的杀手 铜。图为游戏中皇马贝克汉姆与曼联 队长基恩拼抢的场面。



5

## Xbox ワールドワイドの状況

- 2003年6月末までに、合計940万台を出荷 2004年6月末までに、1450~1600万台に 達する見込み
- Xbox Live 会員数は50万人を突破
- 年末の商戦期までに、合計約400本もの ゲームタイトルを発売
- Xbox Live に対応したゲームタイトルは、 本年末には約50本、来年の6月本は 100本以上

### 微软在网络上押下赌注

微软在自己的展台上忙得不亦乐乎。Online游戏获得了很大关注,提供试玩的展台前人 头攒动。尤其是真梦生活在线(TRUE FANTASY LIVE ONLINE),几乎挤得水泄不通, 看来日本玩家对这种注重细节变化的风格还是很欣赏的。其他几个游戏比如Halo2和天空2, 没有微软想象中的那么受欢迎,但也远不能说是门可罗雀。不过,再次降价的传闻还是给 这热闹的场面蒙上了一层阴影。

第三方软件商同样在努力表现。世嘉的SEGA GT Online和索尼克大战有不错的演出效 果。相当严肃的忍者龙剑传反响并不大,可能是因为人们已经习惯了TECMO靠波涛汹涌营 造起来的浮华气氛。铁骑大战则延续了前作的硬派作风,相信这款专业者向的游戏能有令 CAPCOM满意的销量。

### 微软看好日本网络前景 Xbox live 60天免费体验

网络游戏服务依旧是本届游戏 展微软力推的一张王牌。尽管 Xboxlive在日本的推行措施并没有 达到预期效果,但是其占领日本网 络市场的野心却越发膨胀。目前 XBOX在全世界的累计销售数字已 经超过了940万台, Xboxlive的用户 也突破了50万,形势乐观。而日本 宽带网络的普及,对于微软来说更 是不能错过的发展良机。

在展会中,微软正式发表了"两 个月免费体验Xboxlive"的促销策 略。随着年底陆续发售的多款人气



网络游戏,微软期待借重磅软件以 及一系列宣传活动来推动Xboxlive 会员数字的上升。另外, 微软还表 示在Xboxlive的基础上推出更多附 加服务,并且会增加更多的付款方 式以方便消费者。



### XBOX三大奖励活动陆续展开 活跃市场欲期拉动主机人气

微软在展上接连发表了三项针 对日本玩家的独创奖励宣传活动, 这其中包括:

■ "XBOX换装宣传活动"(暂定 名称)。将于2003年11月正式开 展,这项活动的内容是在XBOX的 拥护中抽取200名幸运者,赠予由 流行服装设计师NIGO、著名插画家 若野桂以及插画家うらじゅん三人 专门设计的"换装XBOX"作为礼 物。除此以外,微软还表示将会陆 续请更多名人参与"换装XBOX"



夷,入选的名额将从XBOX用户中抽 取,活动中特别准备了与人气游戏" DOA沙滩排球"中相仿的活动场地, 令玩家有置身其中的感觉。至于具体 的活动方式以及与"DOA排球"在 内容上是否有关联目前还不清楚。该 活动的举办时间预定在2004年春。

■ "庆祝PLAY宣传活动"(暂定 名称)。在XBOX用户中招募10个 名额,这些幸运玩家将可以先行体 验到XBOX未发售的新游戏,并且 参加各种微软举办的游戏活动,不 过代价是为XBOX网站书写最新游 戏的体验报告。该活动同样预定于 明年春天展开。



↑换装XB的外形干奇百怪。非常吸引人。

### XBOX原创游戏备受期待 翡翠帝国尽展中华武建

在开展第一天,微软正式发 表了XBOX全新原创动作游戏" 翡翠帝国"。本作由开发过"星球大战"、"博德之门"而广为人 知的BioWare公司全力炮制, 游戏 的故事背景以古代的中国为舞台,



↑ 画面秉承XB风格,细腻而富有质感。

从人物到故事设计都有着浓郁的东 方气息。在动作性方面本作更是参 考了诸多武术素材,游戏中所表现 的动作华丽程度以及速度感都令人 惊叹。目前这款游戏还没有具体的 上市时间。

↓游戏强调操作性与探索的乐趣。





微软重点宣传的超大型MMO RPG《真 梦生活在线》预定明年初发售。该游戏 有着超过FF11的世界广度,角色脸谱选 择异常丰富,自由度极高,是微软在日 本普及Xboxlive的主打作品。



由微软自己开发的射击游戏《Brute Force》在欧美销量已突破百万。该游 戏的画面达到了惊人的细致程度, 支持 网络对战。微软同样将其视为入驻日本 市场的重头之一。



在欧美超人气的飙车游戏《MOTO GP2》支持16人同时在线对战,随XB 网络套件免费附送。微软承诺会在日 本举办对应该游戏的大型对战活动, 以拉抬人气。



由FF制作人领衔开发的《魔牙灵》已经 确定在11月20日发售。本次展会上公开 了全新的过场动画。游戏风格类似御伽, 强调砍杀爽快和日式世界观。



### NINTENDO缺席展览却发表演说

仍然无法想象任天堂会错过这一年只有一次的重头展览,而且是故意错过。 但这不等于任天堂已经对业界争夺丧失兴趣。相反,它对曾经拥有的霸主地位的 渴望,比任何人都要强烈。任天堂的商业行为中带着京都人那种高傲倔强的作风,就 连岩田聪的讲话题目也都是"FC至今二十年:游戏产业的现在与未来",一副游戏产 业是我家自留地的架势。不过这个题目并不能完全体现它这倔强中带着的新意。

任天堂把口袋妖怪调整成发展战略的重要核心,等于间接承认在家用机市场上已 经失去了一定程度的竞争力,而其次是关于中国市场的展望,把中国当作开发人员培 养基地的的观点,也算是合理构思的一种。只有在对业界现状的评论中,任天堂才再 次露出了尖牙 不是自己掌舵的游戏界将会萎缩,而它的梦想,则是再度成为救世主。

### 岩园聪发表全新战略 全面欄开中国发展蓝图

9月26日,东京游戏展的第一 天,任天堂社长岩田聪发表了主题 为 "FC至今二十年:游戏产业的现 在与未来"的讲演,同时还谈到了 关于任天堂对今后市场发展将采取 的对策等话题。

### ●关于□袋妖怪

口袋妖怪作为游戏业少有的能够 保证超百万销量的软件异类, 自然 是任天堂手中最大的制胜法宝。岩 田表示: "口袋 红/蓝宝石"这两款 游戏是逆着"游戏开发大作主义" 大潮而诞生的软件, 这些游戏有着 非现实题材、小容量以及不涉及3D 技术的特点, 虽说与现今所流行的 软件追求目标相比已经过时, 但是 游戏的销量却达到了全世界1000万套 以上。"红/蓝宝石"之所以取得巨 大成功,除了初学者容易上手、多 人同乐等特点外,还针对更广泛的 玩家层面并影响深远。而对于即将 于明年春季发售的GBA新作"口袋 妖怪 火红/草绿",岩田表示绝对 不是单纯的游戏复刻,新作将对应 无线通信装置并且与游戏同捆,售 价不变,势必带来新的冲击。

同时,岩田依然表示了对网络发 展现状的担心, 主要包括网络使用的 不方便、对孩子来说门槛过高以及不 适用于全体消费者等等。而为此任天 堂在无线游戏方面进行了多种方式的 探索,并作出了买游戏就送无线通信 装置的决定。就此彻底从当初的转接 连线进化为无线游戏。另外,任天堂 还提出了多种架设网络的构想,包括 在商店和车站的地方开设网络中心, 通过这一设施使玩家与远方的朋友方 便快捷的交换数据等等。而随着无线 装置随着口袋妖怪顺利普及后, 今后 会有更多软件利用这一装置来展开多 种多样的游戏方式。

可以说"口袋妖怪"今后将成为 任天堂发展战略的一个重要核心。

培育游戏开发人员为重点。

在作为进入中国市场的先锋产 品,专门针对中国大陆开发的全新



家用主机"神游机"将会成为一个

很好的试金石。这款主机将可以方

便的进行游戏,只要简单的连接即

可。而软件将会充分利用任天堂以

前家用机的软件资产(GC以前推出

的家用机)。主机价格为人民币498

元,软件同捆。岩田表示:这一售 价的制定是考虑到中国大众的购买

力,尽量作到任何人都能接受的价

格水平。与以前软件的销售模式不

同,这次任天堂将会在中国各地推

行特约贩卖店的方式, 供用户到店内

拷贝游戏, 拷贝一个游戏的定价为人

民币48元。而这一模式推行的理由是

因为考虑到中国国土广阔、软件盗版

问题以及资金回收等等, 因此这一经

营模式解决了全部的问题, 并且很好

海、广州以及成都三地为基础,预计明

神游机预定10月中旬发售,先以上

地维护了商家与消费者的权益。

年春天全面推广至全中国。

- 」 这次岩田聪讲话的要点就是 针对中国市场的"神游机"和口 袋妖怪的最新作品计划。



### ●游戏业界现状

在演讲的最后, 岩田聪谈到此 处表示现状相当严峻:在FC时代, 几个人耗费数月就可以开发出一款 游戏。而13年后的今日,游戏的容量 增长了1000倍,开发的费用越来越 高,并且利用精湛的技术来满足人们 对画面永无止尽的欲望。游戏开发已 经成为了风险很大的产业。但游戏 市场却并没有因此而扩大,反而逐 渐萎缩。游戏的大作主义已经达到 了极限,高容量、复杂化并不是今 后游戏发展的方向。同时, 日本游 戏厂商在技术上的优势已经不复存 在,在海外市场的形势不容乐观。 最后岩田表示, 今后海外市场也会 出现与日本市场同样的萎缩,而为 此任天堂已经开始作出努力, 业界 应该共同商讨对策才能维持稳定和 发展。

### ●关于中国市场

在岩田随后的讲演中, 重点谈到 了关于进入中国市场的内容。岩田表 示,在中国的业务将会以与之前完全 不同的模式来展开, 而目标将以扎根 中国设立游戏公司, 最终在中国大陆

### 鸡肋配件最终退出历史舞台 任氏宣布记忆卡59正式停产

曾经作为GC主力记忆配件的 "记忆卡59"近日停止生产。该配 件与GC同日发售,售价为1400日元, 虽然价格非常低廉,但是其可供玩 家保存记录的容量却非常之少。而 后该记忆卡更是被部分软件作为单 独配备的赠品送于玩家。随着"记 忆卡251"以及SD卡的使用,"记 忆卡59"的用武之地越来越少,退 出历史舞台已经是在所难免。



### 赤色彗星11月27日逆袭任天堂 夏亚专用GC及GBASP发售确定

《SD高达G世纪 ADVANCE》已经 确定在11月27日推出。而与之相对 应的是,任天堂决定在同一天发售 "夏亚专用GC"和"夏亚专用 GBASP"两款限定版主机。这两 款主机的色调都是红色, 与夏亚专 用座机的颜色保持一致。"夏亚专 用GC"将同捆高达首办(MIA系列 的夏亚专用扎古)以及限定光盘,价

BANDAI加盟GBA的第一弹 格未定;"夏亚专用GBASP"的价 格则是18300日元。



↑夏亚专用GC目的在于吸引机战饭斯。



### SQUARE-ENIX四面出击

占据一个完整展台,并且以霸气十足的姿态四面出击。SQUARE-ENIX毫无 争议地成为这次TGS上最出风头的软件商。从"王国之心2","前线任务ONLINE" 到"星海传说3加强版",个个都是它最拿得出手的重量级作品。而且这还不够,S-E居然在曾经折戟沉沙的游戏电影领域也放出了新消息,FF7影像版续篇"最终 幻想7·归来少年"的公布更是让人充满期待。但另一个消息却令人意外且失 一原本计划在大展中公开的FF12却没有参展,发表日期推迟至11月19日。只 把炙手可热的东西放出一半,而让遮遮掩掩的另一半始终吊着玩家的胃口, SQUARE-ENIX不愧是足以撼动业界平衡的"老油条"。

### 史氏新宠"王国之心"如约参展 SOFTWARE PS2与GBA双箭齐发令人意外

正如迪斯尼方面预言的一样, PS2百万大作"王国之心"的续篇 果然在本届大展中与玩家见面。不 过令人意外的是,除了PS2版《王 国之心2》以外,另一款对应GBA的 新作《王国之心·回忆之链》也相 继浮出水面。

作为爆冷发布的游戏, 《王国之



1展会发布的王国之心2的开发中画面。

心·回忆之链》以其精美的画面吸引 了众多的眼球。据S-E方面的桥本真 司称, 该游戏的故事紧接着前作的结 尾,主人公仍然是使用巨大钥匙作为 武器的少年索拉, 前作中深受好评的 众多隐藏要素也依然保留。从展会现 场发布的影像看,《王国之心·回忆 之链》应该是一款动作游戏,画面秉 承了"圣剑传说"的细腻风格,而且 角色的特写画面也非常生动。

《王国之心2》则是S-E为PS2开 发的系列正统续作。据说2代将揭开众 多前作中没有解开的谜团,比如隐藏 动画中穿黑色外套男人等等。由于情 节方面的紧密连续性, 前作里的主要 角色仍将在2代中登场,而且S-E承 诺会在游戏中追加大量原创角色。





M

### S-E雪藏超大作。FF12拒绝东京展 公布日期推迟至今年11月19日

影像版FF7续集在内的大量新作, 但是玩家们最期盼的FF12却没有 参展。从展会期间得到的唯一相关 消息是: S-E承诺会在11月19日召 开大型发布会正式发表FF12, 而

尽管S-E在展会上发表了包括 这是也S-E不得不向玩家做出的一 个交代。此前FF12的制作人松野 泰己曾透露他们将在本次东京展中 公布该游戏,因此这次FF12聚约 也被许多人视为本次东京展的巨大 遗憾之一。



### 前线任务全线冲向PS家族 SOFTWARE 冷饭《前线任务 历史》

继"前线任务4"和"前线任务 online"之后,合集作品《前线任务 历史》也在展会上发表。该游戏将 收录预定10月23日发售的《前线任 务1st》以及系列的2代和3代,计划 今年12月发售,对应主机PS。S-E表示, 他们还会推出同捆3款机器 人首办限定版游戏,不过这种限定 版的价格目前还无法确定。



↑前线第1作至今是系列无法逾越的高峰。

### RPG天王押宝手机娱乐 史艾正式拼室移动领域

SQUARE-ENIX与NTT联合召 开发表会,正式宣布了将于2004年 进军手机游戏领域, 而率先推出的 对应游戏将会是在业界呼风唤雨的 天王级RPG"最终幻想"与"勇者 斗恶龙"。

在发表会现场,展出了正在开 发中的两部大作的试玩版, 从游戏 的表现看,已经超越了当年FC的水 准, 开发进度非常顺利。



开发中的手机版FF

### 强化版"星海传说3"今冬发售 SOFTWARE 新版本追加要素仍未公开

26日开展的第一天, SQUARE-ENIX以影像的形式展出了PS2游戏 "星海传说3"的强化版本《星海传 说 Till the End of Time DIRECTOR'S CUT》,不过他们并没有对该游戏 与前作的区别进行任何说明。

S-E制作星海3加强版的消息早 在东京展以前就在业界流传,目前 该游戏的发售日暂定在今年冬季。



确定于11月14日发售的GBA游戏"元气 史莱姆"在本次展会上提供了试玩。玩 家们可以坐在特制的史莱姆造型的柔软 坐垫上进行操作, 非常有趣。



以人气漫画改编的同名游戏《钢之炼金 术师》的最新画面也在大展中公开。虽 然游戏版情节完全原创,但是风格与原 作一致,



图为 "FFX2国际版+最终任务" 中身着 新服装"水手服"的尤娜。目前该游戏 预定今冬发售,在收录原作中全部CG 的同时还追加了3段新情节MOVIE。



PS2版《前线任务4》的舞台设定在由 巨大人型兵器Wanzers掌控的近未来 世界,故事背景介于1代与2代之间, 发售日已经确定在今年12月18日。



图为出席发布会的FF制作人北濑佳 范。据他透露,公司高层是在听取了影 像部门员工的意见之后,才决定以DVD 电影的形式来制作FF7续集的。



《王国之心2》主人公索拉的人物首 办。这位以巨大钥匙作为武器的少年 在欧美和日本都有很高的人气,据说 他也将在迪斯尼拍摄的动画版"王国 之心"中担任主角。



由角色画师转变为制作监督的野村哲 也。他曾负责讨FF7、9、10以及PE和 保镖的角色设定,此后又领衔开发了全 球热销的动作RPG王国之心,是S-E新 锐制作人的代表。



备受期待的网络版"前线任务"在展会 中只公开的LOGO标志。制作人士田俊 郎表示他们将在今后陆续发表该游戏的 相关情报。



## 克劳德与萨非罗斯纠员

来自SQUARE-ENIX展区的另一 则爆炸新闻是FF7外传作品《最终幻 想7·少年归来》(FINAL FANTASY VII -ADVENT CHILDREN-) 的发 表。而且更加令人意想不到的是, 这并不是一款游戏, 而是一部以接 续FF7情节的CG"电影"。

从发布会上公布画面来看,"少 年归来"的效果非常漂亮,甚至超 过了FF电影《灵魂深处》,而被重 新制作的主人公克劳德与萨非罗斯 的夸张造型也极具魄力。S-E方面 的发言人称, 虽然目前公布的影像 效果已经达到了惊人的程度, 但是 仍然处于开发阶段,作品最后的完 成时间应该是在明年夏天,估计总 片长为60分钟,到时他们会以DVD 电影的渠道进行销售。

当面对于与会人士提出的"该 作与以前失败的FF电影有何区别"

的提问时, S-E社长和田社长自信 的表示: "公司已经积累了许多经 验,因此不会重蹈覆辙。我们投入 了适当的制作费用,汇集了FF7的开 发人员, 而且所有的工序公司内部 完成的。虽然史克威尔影业解散了, 但是当时的人力资源和技术仍将发 扬光大。"

S-E为《最终幻想7·少年归来》 给出的官方定位是"影像版FF7续作", 该作情节发生在FF7的两年之后,一 种名为"星痕症候群"的怪病开始 在星球上蔓延,同时魔晃都市的废 墟中也出现怪兽, 为此主人公克劳 德再度展开冒险。



†依旧以火焰为背景的BOSS萨非罗斯。





## S-E召开网络战略发表会

S-E将一步拓展自己的网络版 图。在大展中召开的网络战略发表会 上,S-E公开了《AMBROSIA ODYSSEY》与《前线任务ONLINE》 两款对应PS2的网络游戏。 《AMBROSIA ODYSSEY》是一款

类似PSO的动作RPG,收录OFFLINE 与ONLINE两种模式,预定2004年春 开始β测试;《前线任务ONLINE》 则可以对应PS2和PC两种平台,游 戏以哈夫曼岛为舞台, 描述了O.C. U与U.S.N两股势力间的战斗,同样 预定2004年春进行β测试。

除了以上两款游戏以外,即将 在欧美推出的FF11的相关情报也得 以公开, 该游戏将在今年12月进行 数据更新, 更新内容包括将级别上 限提升至75;增加对应移动电话的 新功能;追加可以进行团队PK的 "里世界"等。



9



### SEGA爆冷出展樱大战新作

原来被媒体认为低调出展的世嘉,竟然在TGS上抛出了自己在家用机领域压箱底的大作 系列——樱大战5的前传,以及外传"樱大战物语"的最新情报。而机械小英雄铁臂阿童木 也将乘着 "ASTRO BOY铁臂阿童木"的东风在PS2上重现40年前的感动。再加上 "PSO三 章·卡片革命",也颇能让人产生"瘦死骆驼比马大"的感慨。作为为数不多能独占整个 展台的厂商,世嘉也算是够格了。

由于米田篇樱大战故事已经结束,而世嘉又处于委靡不振的状况,不少人推测樱大战 在PS2版櫻1之后不会有任何续篇。好在櫻5的前传"櫻大战5·EPISODE 0~荒野的女武士 ~",在半年沉寂之后终于公布,外传作品也同时登场。而一度引发上线狂潮的PSO,其 完全抛弃原作动作感优势的最新作能否有出色表现,只有老天知道。

### 世嘉意外发表两部樱大战新作 "纽约华击团"成为5代主角

在东京展开幕的第一天, 世嘉 出人意料的公布了两部樱大战系列 的最新作——《樱大战5》和《樱大 战物语》,将进一步完善太正时代 的浪漫历史。

展会上首先宣布的是《樱大战 5·EPISODE 0~荒野的女武士~》 (サクラ大战V エピソード0~荒野 のサムライ娘)。与前作不同的是, 该游戏的舞台设在1927年的美国西 部,曾以配角姿态在游戏与动画片 中出现过的"纽约华击团"这次将 成为主力,而游戏的情节也与此前



↑广井王子与大场规胜亲自讲解新作要点。 曾发表过的"樱大战5别了吾爱"有 着非常紧密的联系, 因此该游戏也 被视为"别了吾爱"的前传。

制作人广井王子表示,在樱大

战系列问世8年之后,最新作"荒野 女武士"的游戏类型将被定义为动 作+冒险, 而取消战略要素的原因则 是吸引欧美玩家和寻求新的突破。

制作阵容方面,"荒野女武士" 的总监制仍然是系列创始人广井王 子,角色设定藤岛康介,作曲田中 公平, 女主角Gemini的声优由小林 早苗担任, 世嘉麾下的 OVERWORKS小组负责开发。目前 这部作品只对应PS2主机,预定2004

其后发表的《樱大战物语~神 秘的巴黎》是一款外传作品,游戏 以活跃在《樱大战3》中的巴黎华击 团成员为主角,讲述了DC版4代以 后在夏诺瓦歌剧院发生的演员失踪 事件。该作的类型属于纯文字AVG, 预定明年2月发售,对应主机同样是 PS2, 定价6980日元。

除去上述两款作品以外,"樱 大战5 别了吾爱"的情况也得到了 进一步证实,据世嘉的大场规胜透 露, Gemini等4位女性角色以及替代 大神一郎的男主人公都已经确定, 世嘉希望在2005年发售该作。





### 手家遗作在游戏界重型青青 SOFTWARE PS2版铁的网面本效值确定

手冢大师笔下的铁臂小英雄阿 童木将借世嘉之手在游戏中复活。继 本刊曾报道过的预定12月18日发售 的GBA版《ASTRO BOY铁臂阿童 木·阿童木心之秘密》之后,又一款 新作《ASTRO BOY铁臂阿童木》 也在本次大展中宣布。

从世嘉上公布的相关影像看, 这是一款以阿童木为主角的动作游 戏,尽管游戏全部采用3D多边形描 绘, 但是整体风格仍然与动画原著 保持了惊人的一致, 画面清新亮丽, 阿童木的造型圆润有力, 而且原著 中的茶水博士等家喻户晓的人物也 将登场。此外,游戏还加入了角色 成长、特殊能力等GBA版中没有的 新设定。

《ASTRO BOY铁臂阿童木》 对应主机PS2,预计2004年2月发 售。世嘉希望PS2玩家能够在原著 问世的40年之后重温阿童木的神奇 魅力。



↑ 展会上发表的櫻大战物语的开发画面。

-次在游戏界的复出,最兴奋应该就是那 些已经成为叔伯的fans, 相信诸位重新见 到这位40年前的漫坛巨星一定感慨万千。

←这次的阿童木将以全3D的形 象登场、角色的动作流畅细腻、 特技效果也经过刻意雕琢,十分 完美的重现了原作中充满钢铁气 息的未来世界。





图为中裕司等制作人在舞台上振臂高呼 "索尼克GO! GO!"的瞬间。预定跨 平台发售的《索尼克英雄》定于12月18 日发售,三个版本间不会有任何区别。



由内藤泰弘担任角色设定的《GUNGRAVE O.D.》预定明年1月发售。该游戏可以 使用的角色有3名,而且故事与MOVIE的 容量也提升到了前作的3倍。



世嘉证实: 中SONIC TEAM开发的动作 游戏"巨大的蛋"是GC独占游戏,肯 定不会移植其他机种,但是该系列的其 它作品则有可能跨平台推出。



制作人酒井通讨大屏幕展示了GC版《梦 幻之星1&2章 PLUS》初回特典的情 况。这套合集与《梦幻之星三章 卡片 革命》的发售日都定在今年11月27日。



OVERWORKS制作人大场规胜亲自登台 为 "忍Kunolchi" 造势。该作启用女忍 者绯花担任主角,降低了操作难度,增 加了杀阵最大人数,预定12上旬发售。



世嘉在展会上透露,由VF"生父"铃 木裕任社长的新会社DIGITALREX正在 秘密开发一款新作,但是他们并没有就 新作的具体情况进行说明。



对应GBA的动作游戏《ASTRO BOY铁 臂阿童木·阿童木心之秘密》预定12月 18日发售,游戏中会有许多手冢笔下的 人气角色加盟,图为阿董木与雷欧相遇 的场面。



世嘉为XB开发的在线游戏《SEGA GT online》在展会上提供了试玩。该游戏 允许12人同时对战,预定10月发售,对 MXboxlive.



世嘉的展台到处悬挂着SONIC的宣传挂画, 随到场观众的试玩还有很多精美的SONIC 相关小礼品赠送, 为SONIC造势的活动更 是接二连三。



世嘉展台的布景非常有特色,将重点宣 传的几款游戏特别突出表现出来,即便 站在远处也可以看得清清楚楚。可谓声



"铁臂阿童木"GBA版的试玩台。旁边 还有各式各样的阿童木手办模型等等周 边产品以及PS2版的展示,可见世嘉对 该系列游戏的重视程度。



世嘉本次还展示了大量为PS2重新复刻 推出的陈年旧作,尽管在画面上这些游 戏已经远远落后于时代,但凭借着广泛 的认知仍旧吸引了大量玩家争相试玩, 图为VR赛车。

### 世嘉召开PSO网络版庆祝活动 制作人亲自登台发表新作情报

世嘉于9月27日下午在东京电玩 展上举办了"梦幻之星网络版特别舞 台"活动。在SEGA展区的主舞台上, 梦幻之星的开发者向玩家们介绍了新 作的最新情报。

首先登场的是GC版《梦幻之星 三章 卡片革命》的制作人小川和设 计师西野。据说小川透露, 该游戏 以2章21年后的世界为舞台,保持了 前作中的部分角色, 剧情对话的信



息量也大幅增加,而经过重新制作 的LOBBY背景音乐则是由波兰华沙 乐团真实录制。

接下来,制作人烟和酒井也伴随 着PSO的音乐登台。烟表示,《梦幻之 星1&2章 PLUS》将在OFFLINE模式加 入《梦幻之星1&2章》ONLINE中大受好 评的制御塔任务"心之座"、"东天之 塔"、"西天之塔",并且收录了 ONLINE未配信的2章挑战模式,而对应 GBA的下载游戏《NIGHTS》和《泡泡 通》也将在游戏发售后开通。

至于XB版《梦幻之星1&2章》 的情况,烟和酒井表示,游戏加入 了对应语音通讯的专用任务配信, 而完成该任务也需要两人组队进行。

在发布会的最后部分, 世嘉证 实了PC版"梦幻之星"在日本地区 的网络服务将于12月31日正式终止 的消息, 同时他们表示, 预定2004 年在中国展开的网络服务的汉化工 作将由世嘉亲自开发。

《梦幻之星三章 卡片革命》预 定11月27日发售, 定价6980日元; 而《梦幻之星1&2章 PLUS》的发售 日也定在11月27日,定价3980日元, 初回特典附赠《梦幻之星 1&11&111章 三部曲》精美收藏盒。



"卡片革命"的初回特典为特制卡片, 卡片一共18种, 游戏中随机赠送5张。



### **WAVE MASTER发表SONIC TEAM** SOFTWARE 两款GC大作的OST音乐CD

WAVE MASTER公司宣布,他 们将在今年推出由SONIC TEAM开 发的两款GC大作的OST音乐CD。预 定10月9日发售的《巨大的蛋 比利 哈特大冒险》的OST "MUSIC POPPED OUT OF THE EGG"将 于11月6日推出,定价2520日元;而 预定11月27日发售的网络RPG《梦 幻之星网络版 三章:卡片革命》的 OST "LET THE WINDS BLOW" 计划在12月10日推出,其中会特别 收录PSO以及PSO 1&2的片头片尾 主题曲,2张CD,初回特典同捆2004 年台历,定价3150日元。



### KONAMI全面制霸已成梦

如果KONAMI的支持者想从本次TGS上它的表现中找出一点从前全机种制霸的影 子,恐怕就只能用合金装备系列聊以自慰了。小岛叔叔亲自上阵解说GC的"MGS ~双蛇"的即时演算映象,再加上PS2版"MGS3~食蛇者"的绚丽画面,总算为 KONAMI挣到了不少面子。但KONAMI的骄傲也仅限于此。除了这个硕果仅存的重头 系列之外,"幻想水浒传4","空中力量","Gladius V"等其他大作都龟缩在 PS2上,而且包括MGS在内的几乎所有游戏的内容都是以前公开过的。

KOMANI在近几年很少有意义重大的新点子,而它又缺少CAPCOM那种把一个作 品反复炒上十几年的本事。TGS上的表现说明,这个老牌厂商,也正在承受着衰竭 的痛苦。



### 合金装备三大主题响彻展会 SOFTWARE 双蛇三方制作人大规模造势

展台的一大亮点,今年出人意料的 是并没有为即将于2004年初推出的 "合金装备3"做大规模宣传,反 倒是在GC的重制版"双蛇"上大 做文章。

在26日下午1点KONAMI的展 台举办了关于该游戏的的谈话活 动,这次的主题"STAGE蛇"。这 个谈话活动分为"蛇"、"龙"、 "骑"三大主题,分别对应 KONAMI小岛秀夫、电影监督北村 龙平以及Silicon Knights的Denis Dyack 三人作为话题的关键词。

小岛秀夫率先登场, 同时开始

合金系列游戏是历年KONAMI 播放游戏的最新影像,这段影像并 不是交代故事的片段而是用来说明 游戏在即时多边形运算方面的成 果,同时小岛秀夫配合影像加说明, 使在场观众看得仿佛置身其中。紧 接着, 代表"龙"的电影监督北村 龙平出场,展开了二人对谈。随后 以制作"永恒黑暗"而闻名的Denis Dyack上场,在本作中他负责游戏 的角色、舞台的建模制作,以及程 序、音响方面工作。Denis Dyack介 绍了游戏目前的开发进度。

> 谈话活动的气氛一直非常热 烈,这也是本次KONAMI展区最吸 引人的节目。



←关于本作的话 题非常之多,很 名玩家都对这款 游戏表现出极大 的兴趣,尤其是 本作的发售时间 与PS2版的新作 在同一年中。







### 一/ 体育游戏是赚钱机器 SOFTWARE 科乐美发表战术实况

球"模拟游戏终于被官方证实,这 款游戏就是正在由KONAMI东京开 发中的"J联盟 胜利十一人 战略 版"。这款游戏将收录日本J联赛 中共28支球队、世界各国代表球队 40支以及海外俱乐部球队40支,总

早有小道消息爆出的"实况足 共超过100支球队。这款游戏暂定 12月11日发售, 价格为6980日元。





## SOFTWARE 12月11日三郎主机同时发言

KONAMI展区的某个角落里充 斥着各种怪物,在这个看似与展会 气氛不符的独特场所中,科氏发表 了计划于12月11日在PS、PS2、 GBA三部主机上发售的"ゲゲゲの 鬼太郎"。

GBA版《ゲゲゲの鬼太郎 危 机一发! 妖怪列岛》是一款2D卷轴 的动作RPG, 在主人公打倒日本各

地BOSS的故事模式中加入了原作 伙伴; PS2版《ゲゲゲの鬼太郎 逆 袭! 妖怪大血战》属于清版动作游 戏, 在ゲゲゲの森接到求救信后, 鬼太郎踏上旅程; PS2版《ゲゲゲ の鬼太郎 异闻妖怪谭》则是一款 S·RPG,游戏以古老的病院和墓 场为舞台, 玩家操作鬼太郎和妖怪 伙伴,以回合制与妖怪敌人战斗。



### 至中力冒下式语向主流平台 SOFTWARE KONAMIE & ES

一直在非主流平台徘徊的模仿 NAMCO著名作品"王牌空战"的 飞行射击游戏"空中力量"的最 新作终于将目光转向了主流平台, "Airforce Delta~Blue Wing Knights"将会成为"王牌"系列 的有力竞争对手。

这款游戏在内容上将远远凌 驾于XBOX上的前作,本次将有130 架以上的战斗机登场, 并且游戏 的任务数也超过50个,同时,根 据不同角色的出场,游戏中还有





隐藏剧情穿插其中, 因此在游戏 的进行模式上将会是一次大胆的 尝试。除了飞行战斗外,游戏在 剧本方面也大大强化,游戏的故 事性非常丰富,令玩家可以更加 深入的进入游戏中的角色,而不 是仅仅简单的战斗而已。这款游 戏的发售为2003年冬。

本作在系统上有了较大的进化,在战 斗中会交代更多的故事情节,穿插更多 的隐藏剧情。在内容上确实得到了极大

### NAMCO势头复苏劲头足

与年初闹合并的窘况相比,现在的NAMCO显然已经走出困境。它在展览上发放了大量 新内容,包括"鲸之腹~无尽之翼 失去的海"、"妮娜(暂定名)"、"异度传说 Episodell" 善恶的彼岸"、"Kaena"、"王牌空战5"等。有些作品是已经公开过的,但是所有游戏 的映象都有一些新的东西。而以"块魂"为主的体验试玩和"山脊赛车革命"的对抗赛更 是令展览气氛非常活跃。展览的后两天,NAMCO还举办了传说系列的回顾活动,并且在活 动上声称,传说系列最新作已经在半年前就开始制作,离和玩家见面的日子已经不远。

与CAPCOM和KONAMI的老态相比,同样历尽沧桑的NAMCO迸发出了新活力。看来阵 痛之后的潜力不可低估。随着大作一系列的推出,相信明年的NAMCO将会带给人们更多的 惊喜。

### 鹼之隨开发遊鷹一切順利 新意RPG高头全新展员

正在开发中的GC全新RPG游 戏"鲸之腹"无尽之翼 失去的海" 是本届展会中NAMCO的宣传重点 之一,为了给新作造势, NAMCO

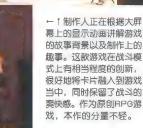
特别搭建了游戏的展示 舞台。制作人野村在舞 台上公开了本作的核心 部分"马古纳斯的使用 方法"等要素,并介绍 了本作的世界观以及剧 情,伴随着新影像的演

示,这款游戏的内容逐

渐清晰。野村表示,目前开发进 度很好, 开发组正按照事先的计 划完成。

游戏的发售日暂定12月。





### "传说依旧"活动透露新作动向 新作仍以PS2为平台开发中

NAMCO在展会中展出大量新 作的同时, 也没有忘记自己的招 牌RPG游戏传说系列的造势活动, 在27日和28日两天中, NAMCO在 展区内举办了时间为一个小时的 "传说依旧"活动,系列游戏的 制作人在活动中对系列进行了回 锅,并且请到系列历代的声优上 台发表讲话。随后,制作人对目 前正在热卖中的GC游戏"神乐传

说"的隐藏要素和剧情分支进行 了详细的解说,同时该游戏的主 题曲、宣传片等在大屏幕上不停 播放,大量忠实的FANS都被深深 地吸引。最后,关于传说新作的 情况, 制作人表示传说新作的开 发是与"神乐传说"平行进行的, 在半年前就已经在开发中了。游 戏的平台暂定PS2,具体内容则没 有透露。



### NAMCO展会试玩品种多 SOFTWARE 新游戏块魂人气最抢眼

在NAMCO的试玩区, 有众多的 大作试玩。包括PS2、GC、Xbox的 "R:Racing Evolution"、GC的"鲸 之腹~无尽之翼 失去的海"、Xbox的 "崩溃"、PS2的"块魂"、PS2" 时间危机3"、PS2版"热チュ ! 职 业野球2003 秋夜祭"、PS2"太鼓の 达人 あっぱれ三代目"、PS2"昇度 传说 Episodel "等作品。其中"块

魂"的展台发送游戏的试玩版,因此 造成了玩家大排长龙领取的壮观场 面,在试玩区人气最高



### 众多大作参展影象集中公开 SOFTWARE NAMCO吊足玩家期待胃口

在本次的NAMCO展台中,可看 的内容要比可玩得多, 很多参观者 都将目光集中到了大屏幕前,一遍 遍的观看着放出的精彩游戏影像。

其中最引人注目的要属在东 京展前紧急公布的以铁拳系列人 气角色NINA为主角的动作游戏 "NINA"。尽管展会上没有提供 试玩台,游戏的发售日也定在明 年,但是这款游戏的影像还是吸 引了大批玩家的目光。这段影像 展示了NINA潜入客轮的动画,以 及游戏的实际画面的动作展示等

等。从画面上看,游戏的感觉仍 旧带着厚重的铁拳味道,包括CG 中人物的造型。

另一方面, NAMCO的人气RPG 游戏 "异度传说 Episodell善恶の 彼岸"也展出了全新的影像。这段 影像与展前发表会上公布的有所不 同,加入了地图场景以及战斗场面 等, 时间上增加了不少, 内容也更 加充实。

除了以上两个外,NAMCO还 播出了"王牌空战5"的概念影像, 但却没有实际的游戏画面展出。



↑ NINA的性感造型令人印象深刻。 NAMCO在塑造人物方面的确有一套。







### FROM SOFTWARE展尽实力

FROM SOFTWARE—向都是默默无闻却偶有佳作出现,在业界的作风也给人一 种踏实稳重的感觉,而且游戏的整体素质都非常之高。

这次展会带来了很多值得玩家关注的作品,除了那些耳熟能详的热门大作,FROM 还公布了很多出人意料的原创游戏,让人不得不佩服其软件开发人员的能力和速度。在 本届东京展上的抢眼程度不逊任何厂商。另外,以XBOX为中心的对网络游戏领域的 探索也在逐渐加速,更多创意十足的新风格网络游戏令人耳目一新。在重视长远目 标的同时,以PS2平台为主开发了大量素质颇高且足具分量的原创游戏。

值得关注的还有该公司公布了以PS2为平台的和风恐怖游戏"九怨",搭恐怖电 影风潮席卷日本的顺风车也体现了该公司对市场需求的敏锐洞悉力。



### 本格忍者游戏新作多款发表 SOFTWARE 天诛正式支持网络协力作战

游戏"的天诛在本次东京游戏展一 口气发表了多款全新作品, 并且分 布在不同的平台, 针对硬件不同的 特性以及用户层, FROM公司也作 出了大刀阔斧的变革。

### ● 全新作品"天诛红"

这款游戏是为PS2开发的系列 最新作,由FROM SOFTWARE企 划,K2负责游戏开发。本作最大的 变革是游戏的人物选择,取消了系 列中人气最高的力丸而保留彩女, 取而代之的是新女主角凛。除了在 人物上由两位女角色担当外,游戏 系统还增加了"一击必杀"的新忍 术。由于这款游戏厂商仅仅是公 开了一部分宣传画面,因此更多的

被厂商称为"唯一的本格忍者 情报目前还不得而知。制作者表 示希望能够在2004年上半年推出。

### ● 全新作品"天诛叁 回归之章"

在发表全新作品的同时, FROM还发表了一直有声无影的基 于XBOX平台的正统第三作的强化 版。FROM SOFTWARE负责这款 游戏的日文版发行,这款游戏在 PS2 "天诛叁"的基础上添加了新 的地图、角色以及情节,由于 XBOX硬件本身的优势, 在画面上 也显得更有魄力。而真正吸引人的 内容是这款游戏对应XBOXLIVE网 络系统,可以进行多人协力进行游 戏。这款游戏的发售日预定在2004 年春, 价格未定。



### FROM酝酿大规模网络游戏 SOFTWARE XBOX试作平台率先出击

FROM SOFTWARE在开发网 络游戏方面已经积累了不少经验, 而其在本次展会上公布了更大的野 ル之作──CHROME HOUND · AGE OF ARMS。这是一款可以进 行5人对5人,最大10人同时游戏的 MMO动作游戏,玩家将扮演佣兵在 因为遭遇大破坏而导致大陆消失的 战事混乱世界中。在游戏中,每个 玩家驾驶着名为VAILED ARMOR的



↑ 现场的演示气氛非常热烈。

战斗兵器在广阔的战场上驰骋。本 作的最大特色就是每个组合都有不 同的职责分配,其中有一名玩家作 为"总指挥"一览整个战局,通过 语音通讯和文字输入等方式给在战 场上的"机师"下达作战指示,而 "总指挥"并不会出现在战场上, 不会直接接触到战斗。其主要职责 是通过地图来了解敌双方的位置, 以便确认最高效率的作战方案。作 为接收信息的一方, "机师"则根 据"总指挥"提供的情报来排除敌 人, VAILED ARMOR有多种类型, 玩家可以自己选择。

这款游戏有着强烈的"装甲 核心"在线版的感觉,而目前制 作公司打算先在XBOX上推出,将 来陆续发展至全部平台。发售日 未定。

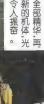


### 机器人新作罐二连三 SOFTWARE 装甲核心·NEXUS发表

人气机器人动作游 戏装甲核心在本届展会 上也一如预料的发表了 最新作品"装甲核心· NEXUS"。这款游戏在 平衡性、难易度方面都 经过了制作人员精心的 调整,并且游戏以双

DVD形式推出, 其中一张收录了系 列中的著名场景,另一张则加入了 全新要素,堪称集系列之大成。制 作人表示,虽然新作表面上看上去 变化不大,但是细心的FANS一定 会发现游戏中的变化。本作预定 2004年春发售, 价格未定。







### 和风恐怖游戏异军突 "九怨"誓惠玩宴

又一款日式恐怖游戏公布了, 这就是具有和风怪谈概念, 和妖 艳绝美装饰演出的动作游戏"九 怨"。这款游戏启用了多位主角, 描绘出人心变化引发出的诡异关 系。游戏预定2004年发售, 价格 未定。







### CAPCOM游戏不少,后劲不足

虽然仍然独占一个展区,虽然展区仍然布置的不错,但CAPCOM在这次TGS上的表现, 实在是让FANS失望。

鬼武者3的试玩场面十分热闹,但由于时间很短,大多数人只能走马观花;场景和情节 也多数是早就公布过的内容。而且鬼武者的正统系列也将在第三作之后画上有些凄凉的句 号。至于"街霸2周年纪念",几乎纯粹是和PS版CVS—样的抢钱作品。

号称全新概念的"生化危机 爆发",更体现出CAPCOM创意的衰竭。除了难度稍微提 高和解谜过程需要协作之外,游戏的主要模式和单机生化并没有什么根本性差别。

从PN03和恐龙危机3开始,CAPCOM就已经显现出了颓势。那么这种下滑,究竟要持 续到什么时候呢?

### "鬼武者3"确系系列绝唱 SOFTWARE 携全新技术亮在东京。

鬼武者是CAPCOM游戏试玩的 重头戏, 展台也比其他主题要大很 多。巨大的宣传挂画吸引了众多的 玩家排队体验。

游戏的试玩内容非常丰富, 而 时间则只有10分钟,因此见到大段 精美的游戏动画演示玩家也无心欣 赏,大部分都是直接按过去而进入

游戏。这次的试玩版提供了"左马 介模式"以及"杰克模式",可供 玩家分别体验"巴黎二刀流"以及 "日本战国鞭"的不同乐趣。

虽然仅仅是试玩版,但是游戏依 旧给人带来了很大的冲击,比起前 作,游戏的流畅程度明显增加,战斗 画面极富魄力,全新的3D引擎将游

戏再度提升到了一个 新的高度。在游戏试 玩的同时,CAPCOM 还提供了大量游戏开 发的技术展示,以及制 作人的开发访谈。同 时稻船敬二强调,本 作将是系列的最后-部作品。





### 冷饭酮炒也要变换花样 街景周年制。斗

CAPCOM近日发表了庆祝街霸 诞生15周年的软件"街霸2周年纪 念",机种为PS2。这款软件收录 了"街霸2"所有版本中的人物、 场地,是一部集大成的作品。届时 玩家将可以体验到不同版本的人物 在同一场地中进行比试的乐趣,而 在本届展会上,CAPCOM也特意开 辟了试玩台供玩家一试身手。



↑不同版本的春丽混斗,梦般的对决。

### 生化危机强调多人齐心协作 SOFTWARE CAPCOM集中力量遊攻网络

CAPCOM近期发表了多款针对 网络的PS2游戏,除了将于年末正 式推出的"生化危机:爆发"外, 另一款强打游戏则非"怪物猎人" 莫属。

"怪物猎人"这款游戏支持四 人合作游戏,以古世纪原始的野性 风格引人注目。玩家将在充满奇幻 色彩的游戏中面对众多庞然大物, 配合游戏独特的双摇杆操作,在战 斗过程"怪物猎人"中玩家将体验 到与同伴协力的巨大乐趣。游戏中 的角色拥有多种武器, 在游戏中需 要协调好玩家各自的职责,例如使 用枪的玩家可以利用其远程攻击的 特点来吸引敌人的注意力,而使用 巨剑的玩家则可以给予敌人致命一 击。如此配合战斗,是游戏的一大 特色。另外, 游戏中的道具也异常

的丰富, 并且有多种属性作用, 在 战斗中找到恰当的利用时机才是获 胜的关键。

而作为CAPCOM进军网络游 戏的主打作品, PS2的"生化危 机:爆发"以高完成度的姿态在游 戏展中亮相。通过试玩情报,游戏 的大量内容已经明朗。在四人组队 冒险的过程中, 即便有其他人在身 边, 玩家依然有"无法安心"的紧 张感。由于游戏的视点基本上是 固定的,因此玩家中一旦有人落后, 就很容易令队伍分散甚至丢失队 员。丧尸突袭的混乱状态下,玩 家的队伍往往会被立刻冲散。而 在系统上, 游戏的改进也相当之 大。例如道具的拿取都要有所协 调,总之本作需要玩家高度配合才 能顺利地进行下去。



1多人游戏的时候画面也比较混乱,同 时还要注意同伴的状态采取行动。



↑游戏中的敌人数量非常多,丧尸也会 破门而入,没有绝对安全的场地存在。



↑游戏充满了血腥原始的感觉, 



↑超广阔的地形是游戏的大特色,要达 成游戏中的任务也不是简单的事情。

## 任天堂中国主机发表

本刊讯 本刊在稍早曾经报导过的任天堂中国版主机终于在TGS之前正式公布了!来自日本的消息已证实被称为"神游机"的该游戏主机将在10月10日发售。而根据本刊所得到的特别情报,因某些技术方面的原因,实际的发售日将在确定在10月22日,主机会在上

## 本刊此前情报得到证实,任天堂大陆版主机正式发表!任天堂中国计划启动!神游主机出世!

海、成都、广州三地率先推出,而 北京的发售计划亦在考虑之中。

据称选择这三个地点首发的主要原因是这里的消费者对神游机较为新颖的游戏销售方式的接受能力可能更高,所以比较适合成为试点。而香港和台湾地区的发售计划也将在年底实施。

### 神遊機(iQue Player)

- 。最新のSoC技術によって新しく設計
- ゲームキューブより前の 任天堂の各ブラットフォームの ソフト資産を中国語化して活用
- 神遊が開発する中国向けソフトにも対応
- ハードは498元 (ソフト同個)
- ソフトは48元

### 神遊のソフトビジネス

- ・ソフト流通は、独自の電子流通方式
- 。特約ショップでのオンデマンド・ダウ ンロード方式を採用することで講問題 を基金
- 10月中旬以降に上海、広州、成都など 一部都市で販売開始し、 来春には中国全土に広げる計画

### ~神游机硬件彻底剖析~

声明:以下资料除附加说明的以外,均是编辑部通过非官方渠道获得的,产品的最终规格以神游公司正式发布的消息为准。

让我们打开主机的包装,来看 看神游机其中的奥妙吧!

### ■外形

- 1. 神游机的外形就如一个游戏手柄 一你没有听错,它的设计就是将主 机和手柄合而为一。在TGS上正式 公布的并非一个手柄图,而是神游 机主机的全图;
- 2.主机呈银灰色,正中位置有一个 圆形散热栅,带有一个漂亮的IQUE 标志;
- 3.让人感到高兴的是,主机的份量 极为轻便,不但外形做工非常良好, 按键感觉出色,而且游戏中一点都 不感觉到吃力——鉴于神游公司总 裁同台湾晶片厂商的特殊关系, IQUE神游机的制造厂应该不外乎 Acer、Asus这几家,考虑到任天 堂的大多数硬件都是由这些台资厂 商生产的,主机无论是质量还是质 地都应该足以让人放心;
- 4.目前除了银灰色尚没有推出其他 颜色主机的打算;
- 5.因为要放入主机,神游机的外形 尺寸较Xbox美式手柄来得略大,但厚度仅为它的三分之一,手柄由 此先得有些扁平;
- 6.主机脊部左方有两个扳手键(N64 主机上的L和Z键),脊部右方有一个扳手(R)键,正面左上方是模拟摇杆(Analog),模拟摇杆的下方是数字方向键(Digital Direction),在正面中间上方的两个键依次是电源开关/重起键和Startt键,其中快速按动电源开关/重起键可以回到主机系统画面(重

起作用),而长时间按下该键可将 主机关闭或者打开。主机右面的按 键和N64基本相同,除了AB键以外, 还有以上下左右四个方向键标示的 按键;

7. 手柄下端非常适合地插入了一张 可擦写式游戏卡,该卡的外形与 Xbox的记录卡有八分相似;

### | | | | | | | | | |

- 1.主机启动后将显示IQUE厂标; 2.神游机的内核基本上与N64一致, 两者之间仅略有细微差别,所以也 有人将之戏称为N65。由于神游机的 内存比N64大了整整一倍达到了8M, 因此可以轻易地解决通常在汉化过 程中所遇到的双字节内存增加问题;
- 3.神游机的输出制式为NTSC,但不排除正式上市主机使用PAL制式; 4.由于主机与手柄一体化的设计,如何处理震动问题将是非常耐人寻味的;
- 5.鉴于N64的实际机能,在神游机 上采用模拟方式运行SFC也并非不 可能,但SFC游戏目前不在计划中; 6.目前神游机的开发使用的是N64 官方开发设备,有10个游戏即将开 发完毕,而且游戏全部都汉化了, 部分游戏甚至将配音全部中文化, 而且配音质量很高;
- 7.游戏卡采用NAND闪存,可通过 专有刻录软件及设备对游戏进行擦 写,由于加入了神游独创的特殊加 密方式,破解该卡带非常困难;
- 8.由于系统的改进,N64的ROM不能使用在iQUE神游机上;
- 9.纪录卡一共有64M Byte——即卡 带主机所对应的512M Blt,卡内有 240格划分区间,可同时储存最多8 个游戏,也就是说,下载新游戏并 不会影响到已有游戏的保存。而游

戏的进度则同时保留在该游戏所对 应的储存空间中,不需要额外的记录卡,而目前尚不清楚在消除某一游 戏时该游戏进度是否可以独立保留;

### ■接□及端□

1.在主机也就是手柄的上端是AV+ 电源输出端子,该端子上除了神游 机所支持的立体声AV输出三接口 (L、R Audio和Video)之外,同时 还附有一个电源接口。神游机与N64 一样需要接驳一个专用变压器把220 伏市电转为神游机所需要的电压, 主机不能直接使用220伏电压;

2.主机不支持直流电的供电模式; 3.在主机斧部AV+电源输出端子上端 另有一个特殊规格的USB接口,可以 用来接驳多人分插盒进行双打。多人 分查盒最高可支持四人同时游戏,该 分查盒与手柄(不含主机)将与主机同 时发售,价格在150元人民币左右;

### ■整机配置

玩家支付498元所得到的神游 主机将包括以下物品:

- 1.主机(即手柄)一个;
- 2.AV+电源输出线一根;
- 3.变压器一个;
- 4.64M可擦写游戏卡一张,是否内含游戏不祥(以后每次录入游戏的费用为48元人民币);

目前已经决定将要发售的游戏包括: 马里奥64、马里奥医生、塞尔达的 假面、塞尔达时之笛、风暴赛艇、 马里奥Party等。由于授权的关系, 部分游戏的名称可能将与大家所熟 悉的正式名称不同,但原作厂商的 Logo都予以保留。而需要再次要 对各位玩家强调的是:无论你对这 台机器是否有兴趣,但是当你看到 屏幕上那些原本就非常熟悉的游戏 以简体中文出现时,你绝对难以抑 制住感动的泪水!!而且在这一瞬 间,你会觉得只有QUE才真正是属 于我们中国人的游戏主机!

神游主机如何对应网路功能尚不明朗,可以确定的是,玩家在第一次启动主机的时候,会被要求填写一张电子档的会员卡以加入到神游俱乐部中。但该资料究竟是通过主机还是游戏刻录机进行传送目前不得而知。

在公司设在苏州高科技园区的IQUE神游公司正在招兵买马,扩大开发规模,以适应未来市场的需要,目前公司主要招聘的是具有一定电视游戏开发经验的程序员和市场推广员工。



神游机的外形及其相关情报。

### 神游公司的创立人 颜维群博士的最终选择

创立苏州神游公司的颜维群博士,在国际IT业是一个传奇般的人物。如果只是单单访问IQUE官方网页的人,可能对他个人经历的介绍或多或少都有些怀疑: Dr. Wei Yen 真的这么厉害么?

答案是肯定的。

事实上,目前全世界所有的游戏开发者每天的工作,或多或少都与颜博士的创造发明有关。他在三维图像处理软硬件方面的巨大贡献,事实上也是推动游戏业更新换代的强大动力。ATI显卡、Unix系统、3D Graphic、OpenGL·······这些我们耳熟能洋的东西,全部都出自Dr. Wei Yen之手。我们不熟悉他的名字,只不过是因为这些实干家并不象游戏制作人那样受到吹捧而已。

颜博士与任天堂的关系可以追溯 到多年以前,N64与NGC的图形芯片 和开发环境就是由他完成的,他与任 氏的关系已经超越了普通合作伙伴。

在开初中国设立神游公司的时候,颜博士曾有许多选择,但是他并没有选择目前如日中天的网络游戏。在他看来,网络游戏的不确定性太多,蛋糕虽大,但参与分蛋糕的人也实在不少,而且神游的优势并不能在网络游戏上体现出来。

相对而言,电视游戏领域在国内却是一个大空白,而长期保持空白的主要原因则主要是难以找到~



个恰当的盈利模式。神游机以其特殊的定位和层面,成为了颜博士寻 找适合中国国情盈利模式的先锋。

多年的关系使得任天堂自然是神游的首选,不过颜博士在IT界的成绩、名望以及华裔的血统,也同时成为了其他试图抢滩中国市场公司的目标—索尼便是其中的一家。索尼曾经希望颜博士能够加入他们,并帮助索尼在中国推广PS系列主机。

在考量了索尼与任天堂双方的 实际情况之后,颜维群博士最终还 是选择了任天堂。在颜博士看来, 索尼的游戏太多血腥和暴力,在强 调道德修养的中国人看来负面形象 更多,而任天堂的游戏始终围绕着 "童趣",反对暴力和血腥,无论 是对于政府还是普通中国人来说都 更容易被接受,对于企业自身的形 象也很有好处。

### 特殊主机的特殊销售方式

神游机并不以传统玩家为销售对象,这已经成为公司市场推广部的一个共识。事实上,以玩家为销售对象的主机没有一个在国内成功过,而业界普遍对继续采用传统销售方式的大陆版索尼PS2前景表示悲观。

虽然由于严格的保密制度,我们完全不清楚iQUE具体的市场计划,但是从主机的架构方面还是能够探到一点虚实。以下载作为游戏软件的销售方式,在盗版横行的中国大陆确实能够保全自身,不过,由此便肯定神游机一定前途光明也过于乐观了。

从价格和机能角度来看,神游机的定位应该是最普通的消费者,是那种买回来适合全家同乐的廉价游戏机。应该承认,如果一个DDR的仿制品和"小X授"能够在全国卖到超白金的销量,神游机热销也当在意料之中。然而主机所面向的普通玩家能否接受"下载"这种"拥



有感"很低的购买方式?对于他们来说"下载"是不是会过于复杂而造成理解上的困惑?这些都是横在神游主机面前的一个个大问号。在便利店中推广下载固然是一种很好的模式,但是由此带来的培训和管理以及保密的问题都必须要实现考虑好对策才行。此外,一个以全家同乐为号召的游戏主机,本身只担也将成为考量普通消费者消费能力的一个因素。

除了保密以外,神游主机在小卖店进行数据交换时最可能遇到的问题就是数据如何及时更新和传送了。而在笔者猜想中,神游主机最可能利用的便是中国移动目前正在大力推广的SPRS系统。因为如果走电信的有线网络,对于一个试图在广大不发达地区普及的主机来说代价太大—神游再有经济实力,也不可能去帮助那些乡村来铺设有线宽带网络。在中国,最不受地域限制、最便捷的下载方式就是利用中国移动GSM制式手机的2.5G宽带了。由于N64游戏本

身的容量普遍不高,GPRS应当完全 足够使用。想来想去,都只有中移 动才能满足神游的需要。

此外,来自神游市场部的消息证实,玩家所购买的每一个主机都有一个与主机附赠刻录卡对应的ID,也就是说,不但IQUE神游主机是一机一卡对应不能互换使用的结构,而且玩家所有的下载纪录都会储存下来。对于某个固定ID的刻录卡,相同的游戏只需付费一次(下载同样的游戏不需再次付费),这不但大大降低了玩家在游戏方面的支出,同时也在相当程度上遏制了利用PC网络盗用ROM的可能性。

对于颜博士来说,神游机并不是QUE的全部。在它的背后,是广大的中国电视游戏市场和潜在的消费者。机能更强劲的神游主机已经在开发研制中,完全中国原创的电视游戏也在计划中,但这一切都取决于第一代神游机的成功。

因此,就算是为了中国游戏业的明天,我们也没有理由拒绝"神游"。

## TALKING

### "正在考虑给PS2移植幻侠乔伊" CAPCOM神谷英树证实业界猜想

本刊日本专讯 最近,CAPCOM 著名制作人神谷英树在接受媒体采访时证实:他们确实正在考虑向PS2 移植GC动作游戏《幻侠乔伊》,目前唯一的疑问在于,鉴于机种间的性能差异,PS2版能否做到完全移植还是个未知数。

《幻侠乔伊》等其它4款游戏曾被 CAPCOM定义为"GC独占作品", 如今PS2版推出计划的公布,进一步 表明了CAPCOM在姿态上的转变。有 了《幻侠乔伊》的先例,相信PS2 距离"P.N.03"等其它GC独占游 戏的距离也不再遥远。



## - NT NC

### 任天堂索尼意欲在中国角力 官方称大階版PS2仍将年内发售

本刊讯 与任天堂发布神游主机相对应的消息是,中国索尼会长证田宏最近透露:尽管受到了SARS的影响,但是大陆版Psone和PS2在年内的发售计划不会改变。

正田同时表示,大陆版主机将在设立于我国深圳的工厂生产,软件汉化会委托该国内的公司完成,而主机价格也将是中国玩家所能够接受的。不过据本刊得到的内部消息却称:PS系大陆主机已经无法赶

在年内推出,准确的发售日期应该 是明年3月。



### ● 帝国枫基因GC不振而动摇 SCOOP 任天堂40年来首次出现赤字

闻名的任天堂竟然也出现了赤字。根 据该公司发布的年度中期财务报表,



本刊综合消息 业界以赚钱而 任天堂在2003年4月1日至2003年9月 31日的总营业额为2100亿日元,经 常利益亏损70亿日元,纯利益亏损 30亿日元,与去年同期190亿日元的 盈利形成了强烈对比。

> 据说任天堂赤字的最主要原因 是GC销售严重受阻, 以及不断降价 造成的利润流失。由于这是任天堂 自1962年以来的首次财务赤字,因 此也被人们视为任天堂流年不利的 最好注脚。

### 美国SEGA再接掌门人 入江秀明任社长 前CEO

本刊美国专讯 美国SEGA在 10月1日宣布,入江秀明将从当天开 始担任美国SEGA会社的社长兼CE O,以弥补2003年1月Peter Moore 退社后的空缺。入江1959年出生,

1984年起负责SEGA游戏机用电器元 件的生产制造, 后曾担任ASCII会社 美国游戏软件子会社社长,1999年 起担仟美国游戏开发会社AG-TECH 的社长兼CEO。



## 傍间证实, 日本欧洲GC大降价

堂分布分别于10月初宣布,为了在本 地市场普及GC, 将于10月17日分别在 日本和欧洲把GC价格分别下调到14000 日元和99欧元(其中英国地区于10月

本刊综合消息 日本和欧洲任天 10日降到79欧元)。而针对圣诞销售高 峰的主力软件也将适当降价。

> 据称,下调价格后,GC的销售 额达到平时的四倍, 在短时间内就 清空了库存。



★几乎完全缺席本届TGS的任天堂 将在10月11日~13日在东京 TOSHIMAEN召开的"玩具展示会 2003 (TOY FESTA 2003) "中展 出包括"马里奥赛车:双重冲击" 和"超级大金刚"在内的大量GC、 GBA新作。

★SEGA新会社体制将于9月25日起 执行,重组后的SEGA拥有SEGA-AM2, SONIC TEAM, AMUSEMENT VISION, Hitmaker, Smilebit, SEGAWOW, DIGITALREX等7个子会社。

★NAMCO将在GC上推出以《大金 刚》音乐为基础的新作《DONKEY CONGA》,游戏方式类似于《太 鼓的达人》,共收录32首各种风格 的乐曲。

★EA前日宣布, PS2版《NBA LIVE 2004》在日本的发售日从10月30日 延期到11月。

★同为EA出品的PS2版FPS大作 《荣誉勋章 日出》在日本的发售 日将提前到12月4日,价格6800日 元。GC版发售日仍为12月11日, 价格6800日元。

★在本次TGS上仍是个谜的PSP详 细情报,将在2004年度的E3展上正 式公开。

★生化系列首个网络大作"生化危 机 爆发"将于12月11日正式发售。 价格6800日元, 线上模式月费900 日元。但中国国内无法进行连接。 ★前SQUARE, 现S-E著名游戏音 乐制作人植松伸夫在10月2日称, 最终幻想交响音乐会 "Tour de Japon music from FINAL FANTASY" 预定于2004年3月~4月 在日本六大城市召开。

★美国Atari于10月1日宣布,根据 同名电影改编的AVG《任务:无法 完成》 (Mission: Impossible~ Operation Surma) 的GC版发售日 将延期到2004年,但PS2版和Xbox 版的发卖日不变,仍是2003年年底。



### 《游戏的设计与开发》检验中国玩家素质 美国游戏图书巨著将于十月中旬正式签约

本刊讯 由本刊驻美特约记者 叶展、叶丁撰写的《游戏的设计与 开发》已全部售完,即日起停止邮 购。这是国内第一本系统讲解游戏 设计与制作的专业图书。由于全书 达500页, 印量少, 我们全部采用邮 购方式。这是对图书出版发行的一 个全新尝试。书价虽然高达50元, 但读者邮购十分踊跃, 短短三个月 即销售一空。要发展中国游戏业, 培养人才是关键,我们对能有机会 出版这本书感到高兴, 同时也对读 者的信任表示感谢。

据悉, 《电软》正在同一家美 国出版公司洽谈图书出版事宜。这 将是一本十分有分量、有很高价值 的游戏巨著。目前合同细节已大致 敲定,如果没有意外,大约会在十 月中旬正式签约。

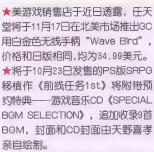


之武炎通出版化 截食二豆 出版社



### 索尼胜诉,欧洲PS2被判免税 欧盟将退还1944万台PS2进口关税

本刊欧洲专讯 根据欧盟司法 机关欧洲第一审裁判所9月30日的判 决,欧洲地区PS2的进口关税从"游戏 机类别"改为"计算机类别",税额 由原来的0.6%改成免税。SCE早在 2001年就向欧洲委员会提起诉讼, 要求进口的PS2享受免税待遇。此次 判决下达后, 欧盟将把2003年9月6 日以来征收的1944万台PS2的进口关 税退还给SCE。



★PC上的著名FPS作品"英雄萨 姆:The Lost Levels"将由 ROCKSTAR移植制作GC版, 预定 于2004年初在美国发卖,最多支持 4人同时作战。

★英国任天堂的新任CEO David Yarnton于10月3日透露,GC的下 一代主机发售时间是2006年,首发 地点将是欧洲。

★刚刚开发完侍魂系列最新作《侍 魂零》的悠纪ENTERPRISE在10月 1日又开始招募制作人材,计划推 出新的2D格斗作品。

★有关消息称,由于本次TGS参展



†由于主机免税, PS2在欧洲的普及 更加顺风顺水。

人数众多, 下届展览的时间将延长 到4天。

★美国CAPCOM的社长兼CEO兼欧 洲CAPCOM CEO的BIII Gardner于 10月1日起辞去以上职务。美国 CAPCOM未对此消息发表看法。



↑美版GC专用的无线手柄。



↑中NAMCO开发的太鼓派大金刚。

# 游戏展状况评析特约记者叶伟

## "一个连MM质量都大幅度下降的 展览是很难让人满意的……"

从香本次东京电玩展已了4月24日落弃,但是国绕者展看的话题的 然是广大游戏迷讨论的焦点。为此,我们在十一体假期间就一些大家 最关心的问题遗访了本刊特约记者时情先第一请复从业内人士的先罪 谈谈对本次大展的印象。在进入下面问答之前,本刊记者首先要感谢 叶伟先生在假期抽出时间与我们共同制作这次游戏展的新闻。(笑)

本刊记者(以下简称记)■从入场人数上看,本次东京展的参观人数比去年有了很大提高,你觉得原因是什么?

叶伟(以下简称叶)■相信是经过一段时间的萧条,从玩家的角度来说内心也希望能够有这么一个展览会能够让大家的心情重新振奋一下。另外将原来一年两届的展览合并为一年一届之后,参观人数相对更为集中,这也是参观者数量大幅度增加的主要原因。

此外,在此之前曾有不少关于新主机如PSX、PSP参加展示的传言,同时也有说到过Square-Enix将推出FFVII的续作的等等。这些传言表现出了玩家的期待,同时也吸引了更多的玩家参加本次东京游戏展。

记■与往年相比,这次展会三大硬件厂商在主机上几乎没有过招,像即将于年底发售的PSX等消息都没有放出,你认为今年SCE、微软以及任天堂将重点放在何处?

叶■总的来讲主机竞争到了今年已经没有什么看头了,而推陈出新的话时间还稍微早了一点。至于PSX并不是索尼的重点,参不参加展示本身并不重要,至于PSP这类机器,在电池问题没有彻底解决之前是不会把实机拿出来克朗,同时过早暴露在任天堂的火力下对自己也非常不利,所以不登场也是可以理解的。

我想今年的TOS三大厂商的目标都很清楚,大家都在努力地推销自己的软件。微软和任天堂是想在目前的份额中再争取一下,而索尼则是希望不断推出高质量的游戏以使玩家逐渐开始适应机种交替的过渡期。

记■微软卖力的宣传XBOXLIVE. 从展会的情况看,你认为 XBOXLIVE在日本的前景如何?

叶■确实来讲今年对Xbox来说是 非常重要的一个年份,微软在日

本地区的成败将直接影响到其未 来的市场策略, 而Xbox Live则是 微软所剩不多的最后的杀手锏。作 为第三方来讲, 我们也确实感受 到了微软在日本市场对于Xbox Live的重视,对于一些他们认为 有可能成功或者比较出色的作品, 只要是有网络功能的都会加以扶 持。Ubi的Ghost Recon和 Splinter Cell这两个作品的日文 版都是微软今年重要的棋子之一。 不过新上任的日本Xbox事业总裁 曾任职世嘉的经历多少给我留下了 一点不太舒服的感觉。毕竟世嘉就 是死在自己管理人员手上的,而日 本微软现在的孤注一掷也多少有着 世嘉当年的影子。必须看到在日本 网络游戏仍然还是一个不太成熟的 市场,或许Xbox Live能够让微软 获得盈利, 但若是要把普及主机的 希望寄托在它身上就未免过于天真 了。我想微软的主要目的也是通过 Xbox Live在日本市场能够获得一 个相对稳定的立足点,否则以后的 工作将难以开展。

记■岩田聪在本灾展会上发表了针对中国大陆市场的主机,这是否意味着今后更多的日本厂商将把目光转向大陆市场?

记■去年任天堂参加了东京展、而本次却并没有参加展出、你认为这是为什么?



叶■这个原因就很难讲了,任天堂的心思是最难猜的(大笑)。我个人感觉去年任氏的参展,从某种程度上来看更像一种"救场"的行为。去年日本业界的情况非常糟糕,如果N不参加的话,TGS很可能就会死得很难看。今年情况有所好转,既然不需要救火自己的展会上来推销自己的产品。记■从组织结构来讲,E3与东京展

记■从组织结构来讲,E3与东京原有什么区别?

叶■从我的观点来看,在组织结构方面两者的区别不大,都是业内协会筹办的展览。但是在表现形式上,E3展是典型的业内成分。所TGS则"玩家展不如E3展不如E3层本,更小的常年不景位更小。由于日本下GS上,近年来TGS上,近年来下GS上,近年来下的大作数量日本了的一个多的厂商一包括示自己的日本户的人,是数加TGS的日本,更愿我们可以发现多加E3的日本身就是一个很好的风向标。

记■SE公布了FF7的续作是CG电影、有人说SE将重新涉足电影领域、对此有何看法?

叶■这里我想纠正一点的是, FFVII-2并不是CG电影,而只是 DVD,这两者的区别是很大的。制作CG DVD所需要的花费远比电影 要少得多,而且发行渠道、观众 对象与游戏极为接近。鉴于 Square在此方面的影响力和经验,可以相信它在这一领域会获得比 当初FFMovie大得多的成功——至少绝不会亏钱。而且我相信 Animatrix的成功发行是Square 重新拾回信心的一个重要因素, 因为它证明了单DVD版本影视作品的可行性。

Square重新进入电影领域则 是完全不可能的。

记■KONAMI CAPCOM等老牌 厂商、都没有什么爆炸性的游戏公 布,这多少有些令人失望,这是否 说明他们的实力已经有些衰退了?

叶■我觉得这是一件非常非常正常的事。不管是怎样出色的一个软件商,都有一个回档期、一个蛰伏期,对于一些老牌的厂商更是如此。干万不要小窥这种蛰伏,充电之后所爆发出来的能量往往是别人所无法比拟的。

另外一个造成目前这种局面的原因是经济上的压力太大。厂商大多不愿意花大力气去开发新作,因为那样风险过高,而只开发那种有100%成功可能的游戏所造成的结果,就是我们看到越来越多的续作和重复作品,游戏开发的路子越走越小,也许爆炸性的游戏只有在新主机上才会出现吧。

从这个角度来看,业界失去了从前世嘉所担当的这个角色,确实变得无趣许多了。

记■最后想问你本次展会给你感受 最深的是什么,请用一句话概括。

叶■个人看来,用"一大碗白开水"来形容本届TGS应该算是比较适合,毕竟一个连MM质量都大幅度下降的展览是很难让人满意的(大笑)。

# 电望电频接

### 本期公告:

1、嗯、嗯,星尘对这期的排行榜非常的满意呢,首先,就是令人困扰的计票不足问题终于得到圆满解决,再则就是万年老大的黄金太阳终于滚下台喽,不过取而代之的居然是始祖级的最终幻想8,嗯、嗯。

2. 统计截止共收到有效选票650张。

### 最终幻想8



机种: PS

类型: RPG

厂商: SQUARE

其他: —

计票:435

## 黄金太阳



机种: GBA

类型: RPG

厂商: NINTENDO

其他: ——

计票:431

### 最终幻想10



机种: PS2

类型: RPG

厂商: SQUARE

其他: ---

计票:399

### 真三国无双3



机种: PS2

类型: ACT

厂商: KOEI

其他:

计票:387

### 合金装备索利德2



机种: PS2

类型: ACT

厂商: KONAMI

其他: ----

计票:386

### 2003年第21期(统计时间2003年9月15日-9月30日)

6	实况世界足球・胜利十一人7	机种:PS2 厂商:KONAMI	类型:SPG 其他: 一	385
7	口袋妖怪・蓝宝石	机种:GBA 厂商:NINTENDO	类型:RPG 其他: —	358
8	超级机器人大战D	机种:GBA 厂商:BANPRESTO	类型:SLG 其他:一	355
9	口袋妖怪・红宝石	机种;GBA 厂商:NINTENDO	类型:RPG 其他: 一	341
10	生化危机	机种:GC 厂商:CAPCOM	类型: AVG 其他: 一	304
11	真三国无双2	机种:PS2 厂商:KOEI	类型: ACT 其他: 一	290
12	实况世界足球・胜利十一人6	机种:PS2 厂商:KONAMI	类型:SPG 其他: 一	277
13	超级机器人大战R	机种:GBA 厂商:BANPRESTO	类型:SLG 其他:一	222
14	实况世界足球・胜利十一人2002	机种:PS 厂商:KONAMI	类型:SPG 其他: —	208
15	鬼武者2	机种:PS2 厂商:CAPCOM	类型:AVG 其他:—	183
16	火炎纹章・烈火之剑	机种:GBA 厂商:NINTENDO	类型:SLG 其他: 一	175
17	恶魔城・月下夜想曲	机种:PS 厂商:KONAMI	类型:ACT 其他: —	162
18	超级机器人大战OG	机种:GBA 厂商:BANPRESTO	类型:SLG 其他: 一	159
19	最终幻想X-2	机种:PS2 厂商:SQUARE	类型:RPG 其他:一	143
20	神乐传说★	机种:GC 厂商:NAMCO	类型:RPG 其他:一	112

### 移植大作期待篇



### 机动战士Z高达奥古VS泰坦斯

★2003年12月即将在PS2 上发售的本作绝对是动 面迷们期待的大作了, 作为一款最新的街机高 达游戏,移植到PS2上是 一定会有所缩水的,现 在期待的就是街机的那 种操作感不会丢失,另 外要透露的是卡缪可是 星尘最爱的机师呢。

### 日本家用机新作期待排行榜

1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	「商:SQUARE·ENIX 发售日:未定 <b>3917</b>
2	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定 <b>1797</b>
3	合金装备索利德3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年 <b>1744</b>
4	GTA3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:9月25日 <b>1569</b>
5	MOTHER3(暂名)	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定 <b>1463</b>
6	马里奥赛车	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:2003年3月 <b>1405</b>
7	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定 986
8	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月 <b>943</b>
9	GT赛车4	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:未定 <b>933</b>
10	侍道2★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SPIKE 发售日:10月9日 <b>822</b>



★即将在十一月发售的本作将是继GC上的《马里奥高尔夫》之后又一款马里奥系列的重头作品了,两人同乘一车的感觉将会如何呢? 瓦里奥的粉红凯迪拉克、大金刚的木头车、马里奥的卡特车和浅黄色的碧奇公主马车……GC的强大机能果然在本作中完美再现了,4人行其乐无穷。

### 家用机软件两周销售排行榜

	机动战士高达・相逢在宇宙★	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:ACT 发售日:9月4日	<b>446035</b> 总:446035
2	骑龙者★	机种:PS2 厂商:SQUARE-ENIX 类型:ARPG发售日:9月11日	131629 总: 131629
3	传说的斯塔菲2 ★	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:9月5日	108173 总: 108173
4	马里奥高尔夫★	机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:SPG 发售日:9月5日	90978 总:90978
5	新约·圣剑传说	机种:GBA 厂商:SQUARE—ENIX 类型:ARPG发售日:7月17日	77988 总:227561
6	神乐传说	机种:GC	71692 总:255219
7	世界足球· 实况胜利11人7	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:8月7日	<b>68600</b> 总:995787
8	牧场物语・美丽人生★	机种:GC	26130 总:26130
9	火影忍者NARUTO★	机种:GBA 厂商:TOMMY 类型:SLG 发售日:9月12日	<b>23107</b> 总:23107
10	口袋妖怪弹珠台	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:TAB 发售日:8月1日	<b>20966</b> 总: 199401



★作为SQUARE-ENIX的最新作,《骑龙者》表示了该合体公司的一种中庸的制作理念,大魄力的CG影像和考究的游戏界面象征了其母体的两种特色,"到处都有35和DP的影子呢"这是所有见到她的人说的话,或者SE社仅仅是为了表达这种融合后的风格而产生了该作?销量为证。

المال المرا	日本街机游戏最新排行榜					
Į.	游戏名称(基板、广商、类型)	设市军				
	育成足球2001-2002 (naomi2、sega	38476				
	AVALON之键 (naomi2、sega	<b>26737</b>				
	世嘉四人麻将·网络对战版 (naomi2、sega	<b>22485</b>				
· ·	太鼓的达人4 (system246、namco	15134				
5	头文字DVer.2 (naomi2、sega	12616				
6	VR战士4·进化版 (naomi2、sega	9 <b>550</b>				
7	SNK VS CAPCOM·混乱 (neogeo、snkplaymore	e) <b>8797</b>				
8	机动战士高达·联邦对吉翁DX (naoml、capcor	n) <b>7974</b>				
9	时间危机3 (system246、namc	7160				
10	RACE ON (system246, namo	5929				

	BE INN SMADSANING					
	DIXER BE FILES					
	口袋妖怪·红宝石	gba, nintendo, rpg				
_	□袋妖怪·蓝宝石	gba, nintendo, rpg				
137	EYE TOY:PLAY	ps2, scee, act				
	盗墓者·黑暗天使	ps2, eldos, act				
	荣誉勋章·前线	ps2, ea, act				
11	F1赛车 2003	ps2, scee, rac				
7	007夜火	ps2, ea, act				
	SOCOM	ps2, scee, fps				
11	指环王·双塔	ps2, ea, act				
1.0	FIFA2003	ps2, ea, spg				

### 本期参与"中国电玩榜"的 50名幸运读者名单

凡参加"中国电玩榜"投票的读者,均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品,本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010-65282550)www.how-2-play.com,奖品是Hello kITTY信使版毛绒挂饰。特此感谢!



大学   大学   大学   大学   大学   大学   大学   大学	河广山黑湖北上湖浙天南西东龙北京海南江津	黄 刘卢 高 顾赵志张景重邢维刘嘉梁	<b>江江浙山江广北山海贵</b> 苏苏江东苏东京东南州	葛李余 张周朱 王 斯开星杨刚钟健旭楠炜	江福广河海甘四云四内西建东北南肃川南川蒙古	李王宁高陈培绍乐王杨俊曦宁巍韦良飞为朝龙	上广浙四吉上吉甘湖河海西江川林海林肃北南	张林村 杨
吉林 赵宇	<b>大津</b>	梁涛	贵州	耿炜	内蒙古	杨龙	河南	王新队

## 这次可绝不仅仅是普通的国际版 FFX-2的最终插曲开始了

最终幻想X-2 国际版+最终任务



厂商: SQUARE-ENIX

发售日: 2003年冬

类型: RPG

价格: 未定

其他: 一

## FINAL FANTASY, X-2

## INTERNATIONAL+LAST MISSION

《最终幻想X-2》的出现,作为最终幻想系列的首款外传型作品得到了极多饭斯的支持。现在,以日文版的原作为基础,追加了大量新要素的"国际版+最终任务"也即将登场了。多种字幕和语音的选择,全新的任务和战斗系统在等待着玩家们的挑战,可以说是一款全新的作品。那么现在就让我们根据最新公布的资料来一起走进FF的世界吧。

## 尤·莉·帕最后的冒险即将开始!

### 「最终幻想X-2」结束后的一段插曲

这次《最终幻想X-2·国际版》最大的追加要素就是被称为最终任务的《X-2》续篇剧情了。这部分采用了不同于原作的新系统,玩家的好奇心可以得到最大限度的满足,对《X-2》结局之后的情节一探究竟。

分别后的尤娜、莉可和帕因 各自都收到了一封来自神秘发信 人的信。分手后经过三个月再度 重逢的三个人,似乎又将向着某 个目的地出发了,到底会有什么 样的冒险在前方等待着尤娜、莉 可和帕因呢?

# 样的冒险在前方等待着尤娜、莉可和帕因呢?

《最终幻想×-2》的结局之后,尤娜和帕因似乎离开了海鸥团的飞空艇"塞路西乌斯号",而莉可现在则是一脸的怒气。那么到底她们俩为什么会离开飞空艇呢?





离开飞空艇后,帕 因便一个人开始环游世界的旅行。她的目的是什么?还有,这段时间中在尤娜和莉可身上又发生了什么事?她们的近况和心情上的转变真是引人瞩目啊。





在信的可导下再度重逢的三个人发现了神秘的指令!

### 在谜之信件邀约下 尤娜·莉可·帕因 3个人再次集结!





### #ITHE BE

最终任务的开端就是一封让3个人再会的神秘信件。虽然莉可似乎在怀疑琳是否就是那个发信人……不过也很有可能是露比兰三人众的圈套或者亚尼吉的恶作剧。到底真相如何呢?

## 向着高耸云霄的巨塔!

这次的最终任务是

## 巨大迷宫型RPG!!

最终任务里最大的挑战就是被称为"亚多 诺基之塔"的巨大迷宫。由于这是和《最终 幻想X-2》本篇的战斗系统迥然不同的"另一 部作品",相信到时候游戏的具体内容一定 会为大家带来更大的惊喜。最终任务采用了 完全独立于本篇的剧情安排形式,只要顺利

通过《最终幻想X-2》的本篇剧情后记录(使 用日文版或国际版的记录均可),就可以体 验到我们前边介绍的最终任务的剧情了。当 然,就算大家没有通过本篇的剧情,也可以 直接进行最终任务的游戏部分,而且反复游 戏几次都可以哦。



## 本次最终任务的关键点是 ■采用全新的战斗系统

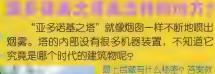
■如果有正篇的通关记录。就可以欣赏所有剧情 ■游戏部分可以独立的进行













行的帕因对这个塔似乎相

塔周围可以看到一些陈品的建 筑物。难道这里还任着人吗?





## 媚惑的变身! 两款新的服装登场!



## 尤娜的水手服变身开始, 华美绚丽的全换装画面大公开。







换装开始时尤娜被一个像紫色水晶球一样的东西所包围,随着的破裂,变身也宣告完成。登场POSE简直是帅极了~。

## **向天空彼** 替换服装时的画面

管换服装时的画面 超级华丽! 只见尤 娜向着遥远的天空 飞翔而去,究竟要 在哪里停留呢♡



### 古老而强力的巨大能量

### 我们的预想③ 所有或部分旧服装是否有追加的能力?

新服装的能力虽然很值得期待,但旧服装也仍然还是我们这次关注的焦点。在经过调整后战斗系统更加均衡的国际版中,说不定各个职业的性能也会有所改变。不知道会不会产生出不同于《X-2》时代的另一种战法呢?





### GHECK 另一件神秘的新服装 起用了玩家们提议的设计!





The fear of the 2003

~28F

以宿命108星为卖点的KONAMI 上,新的冒险正等待着你! RPG最新作《幻想水浒传4》于日 前正式发表。在前作发售仅一年之 后,4代便登场亮相,如此快的速度 不由得让人充满惊喜。新作的舞台 是"大海",游戏主人公就是岛国 的居民, 而且这个岛国在以往的作

品中就已经存在了,不过在当时仅 仅是地图上的一个简单地理概念,没 有详细的设定。除此以外, 系列的 核心"纹章"也将登场,而角色设 定仍由猿田雅之和荷野纯子担任。下 面,就让我们在这次冲击性的报道 中来进一步验证4代的情况吧。

一从这位名叫斯诺的青年人与

主人公的谈话中,我们似乎可以感到他们的未来已经被黑暗 的力量所支配……

1. 新作的主人公好像一位使用 双剑的少年。如果提升等级的 话, 武器的外形也会改变。



0 0



### E视着天空的精灵 方究竟有什么呢?

←4代中船上也会发生 战斗。大概海盗也能成 为我们的伙伴吧。

1 一个不知名的 人坐在船头眺望 天空。从耳朵的 形状看他应该是 精灵族吧?



自大海。回归于大油

热爱自由的人们勇敢的奔向大海,向着未知的领域进发!







随着故事的发展,主人 公将获得一枚真之纹章。不 过它除了能为宿主带来惊

人的力量之外,还会不断

侵蚀宿主的生命

## 

### 引发这场战斗的人究竟是谁? 物》终结这场战斗的人又是谁呢!?

本系列的最大魅力 莫过于个性迥异的108星的集结过程 了。他们拥有各自不同的过去,慢 慢汇集在主人公身边,并肩战斗, 演绎引人入胜的动人故事。从这次的画面中我们可以看到不少值得期待的新角色,但谁才是其中最重要的人物呢……?

### HE L W 隐藏在 『幻想』 世界背后的人物是?

在公布的游戏图片中。我们 发现了一位与系列贯有的占星术 师相似的人物、虽然很难对这位 伫立在漆黑房间中的女性做出任何猜想,但是说不定她就是授予 纹章的关键角色呢!

↓难道她就是传授纹章之力,将主人公导向胜利之路的人吗?



关于军师名门 西尔 巴巴格? 在系列的世界中,西 尔巴巴格家族一直是著 名军师的诞生地。下图 中这位名叫艾莱诺亚的 女士也出自这一族吗?



↑这位叫做"艾莱诺亚·西尔巴巴格"的女士在游戏中似乎相当有名。但是她为什么这么冷漠呢?



### 『幻想水游传』世界中的纹章真意与 主人公所寄宿的"罚的纹章"究意是…

在过去的作品中,主人公都寄宿着"真之27枚纹章",背负着战斗与悲伤的命运。不过这次登场的罚之纹章拥有更为恐怖的力量,它会一边赋予宿主力量一边啃食宿主的生命,直到宿主死亡之后再寻找新的宿主。而且在纹章上还残留着历代宿主的记忆,所以新宿主会不断受到这些记忆的折磨。



1 虽然寻求纹章的人络绎不绝,但被纹章之力吞 噬生命的人也不在少数。

### MEDIN 真之27枚纹章

真之27枚纹章是世界之力的根源,并且自由世以来就已经存在。据说这些纹章能够为 人们带来神奇的力量和长生不死。而且纹章 的碎片也拥有与纹章相同的力量。纹章所寄 宿的人可以使用恐怖的魔法









## 出大胆预

前作3代不仅完成了从2D到3D的飞跃性转变 游戏的战斗系统发生了巨大变化。比如前列与后列角色组成 一队的"伙伴系统"、以及在战场上自由移动与敌人展开乱战的 "自由配置"等系统都充分发挥了3D设定的魅力。原本应该是 RPG附属物的"战斗"变得更加有乐趣。反观4代,虽然现在关



### 新伙伴登场 可以360度 自由转动

→巨大的怪兽挡 住了主角的去 路,何时才能亲 手将它击败呢?



## 故事以大海为舞台,士兵造型

虽然迄今为止 本系列都是以大陆为舞台, 但是4代的故事却发生在波澜

壮阔的大海上。由于新作刚 刚发布不久, 我们还不清楚 会有那些国家参与进来, 故 事背景的设定也没有曝光。不 过从以往的惯例来看,身着 士兵服装的主人公的所在城 市可能会发生战乱…



### 常的装束

一可以随时应付激 烈战斗, 便于活动 的服装。



### 士兵的装束

士兵服装英姿飒爽 的主人公。



↓渺无人烟的美丽海边。如此宁 静祥和的地方也将被战火波及19

这里虽然是个很大的城镇,但 是却给人一种非常凄冷的感觉, 似乎位于南方。







通过吞噬宿主好友的 生命来增幅力量的恐怖纹 章。系列的第一部作品中。 主人公从朋友泰德那里得到 了这枚纹章。



原来只有1枚的纹章如今 一分为二,一半寄宿在2代主 人公的身上,另一半"黑刃 纹章"则寄宿在主角好友乔 伊德的身上。



传说中平定战乱的"炎 之英雄"身上所寄宿的纹章。 藏有压倒性的攻击力。寄宿 在3代主人公修戈 盖多和 克里斯其中一人的身上



了使东京陷入恐怖的阴阳师。然而, 造成恐慌的源头 式神 却没 有就此消失……身为忍者,才气洋 溢的美貌女主角绯花授命政府机关。 开始探究其中的真相。自幼就跟随

新的事件里大显身手呢? 全新的动 作和场景 全新的剧情。上作主角 秀真的行踪等等。一切让人期待无 比,还有其它无数的谜题也在等着 身为玩家的你去亲自揭开

中……。恶梦已经消散,东京再次成为人们安居乐业 的家园。但是那个被称为"式神"的怪物仍然在继续 跋扈,另外某个谜之忍者集团也在蠢蠢欲动。东京难 道会再次被恶梦所吞噬吗?所有这一切的决定权全都 在一位忍者的手上——。





## 绯花所有的人际关系和 [Kunoichi] 的世界观

好不容易降临东京的和平又遭 到了式神们的残酷破坏……这件事 情背后的元凶是谁,女主角绯花遵 照政府机关的命令开始追查此事。 认可绯花天赋的才能并将她作为忍

起的情节牢牢地抓住了所有人的心, 大家是否很期待呢?那么在这里, 就让我们通过最新公布的画面尽可 能地探索一下本作的世界观吧









## 在飞行中的隐形轰炸机上。



## 绯花和秀真的关系是?

前作中秀真在完成复仇的 但这次从绯花的动作上看,她 应该就是继承了秀真忍术技巧 的爱徒, 换言之难道秀真就是 绯花的师傅吗?总之,从绯花



他是政府机关的人呢还是她的师傅呢?





秀真之刀·恶食在纷争中丢失了。现在 这个任务似乎和找回恶食有一些关系。

- 美国研究主任日本の1 28.1. 受得一切现在正型模型品 基本动作组合起来使用,这样就可 **以他也完成你们的忘什了** 

### 隐形冲刺









# **大预想**

### 会使玩家们大吃一惊的 新动作逼人魄力

说起「忍Kunolchi」,就不得不提起其中那些华丽帅气且又无法用语言来形容的超高速忍者动作。本作增加了很多远远超出人类想象的新动作。绝对会让前作玩家

眼前一亮,而且光是在近身战中使用小太刀攻击就已经很有乐趣了。更何况还有一堆魄力十足的新POSE出现。不如就让我们通过游戏画面抢先来体会一下吧。

### 将所有导弹 全踢回去!!

绯花居然飞起一脚踢开了 导弹改变了其轨道!像这样的 场面大概只有在好莱坞电影中 才能见到吧。难道有专门对付 飞行道具的动作?

### 强烈的 空跳飞踢!

以破竹之势飞身跃起豫问数 人的绯花。周围四处飞散的碎片 似乎是这个动作造成的效果。维 道这是她必杀技的一种



### 高速回旋的 小太刀!

使用小太刀攻击时周围会 留下白色的残光,然而这招却 留下了和头巾一样的红色残光, 究竟这两把血红色的刀刃会带 给敌人怎样的攻击效果呢!

### 研究一下全新的血槽系统!

即使是考虑到「忍Kunolchi」中 有忍术(有使用次数限制的必杀技) 和手里剑的存在,血槽周围的数据 和图标也明显的比前作多了不少, 或者本次的系统有全新的变化呢。这些也许就意味着游戏内将出现新的卖点吧! 真是期待新系统给大家带来全新感觉啊。

#### 画面中众多的槽和图标都代表什么意思?



最上面的黄色槽是魂(体力) 了。分成3段的紫色槽则是魄(剑 气)吧?手里剑和忍术也都有自己 的图标,而不是单纯的用数字来表示。右边的蓝槽以及中间显示的"1 连击"也非常引人注目,难道本作中 可以根据连击数来增加对敌方的伤害?远远超越前作的复杂呢。



#### 杀阵系统这次也 有了变化!

在没有间歇的情况下,连续打倒敌人所构成的杀阵系统包含内容大幅增加!除了结尾动作更加华丽外,本作的杀阵数量和类型更是远远超过了前作区区的九种。这也是这个游戏的卖点所在。





这应该是杀阵结束的画面吧。新作居然突破到了"15杀阵""100杀阵"这些未曾见过的数字!说不定在本作中,用杀阵将场景内的所有敌人贯串起来也完全有可能呢?

### 叁 聯走

脚点,这时候玩家可以像在地面上一样进行前后移动,这就是壁走。当然



u-Library -

### 建一

看打倒敌人,(前作中)当成功地连续击倒四个敌人时,杀阵就可成立了。这时候,游戏内会插入敌食增加杀阵数的话,攻击力也会2倍、4倍、8倍的翻番,甚至可以将BOSS一斩击杀。所以杀阵除了

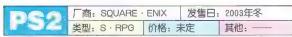






In the second se

正统战略模拟RPG《前线任务》最新作终于始动!该作通 过两位主人公的眼睛,描述了一个纠结复杂而又壮阔的故事。配 合着PS2上大幅提升的超高素质画面,一首新的战争交响曲即 将开始演奏!!



通过活跃在最前线士兵们的眼睛, 描绘使用机器人兵器"WANZER"作 战的近未来战争,被无数玩家推崇备 至的《前线任务》系列最新作终于登 场了! 这款战略模拟RPG新作描写了 在南美和欧洲这两个完全不同的战场 上发生的故事, 两位主人公达雷尔和 埃尔莎发现自己被卷入了一个恐怖的

战争阴谋,他们也从此开始了一系列 顽强的斗争……由于本次的新作是该 系列首次登陆PS2,所以其画面的精 美程度也是以前的作品完全无法媲 美的,战斗场面也更具临场感和魄 力。那么现在就用你的眼睛亲自确认 《前线任务》的世界究竟完成了怎样





**点对自己应该会比较有利吧** 一平缓的丘陵地带





但WANZER却没有就此安息。↓故事发生在第一作的6年



# 仍将非常活跃 如何? 使敌人无法反击的远



和多足步行的大型WANZER



↑ WANZER的特点就是丰富的武装变化,可以 根据战况随时改变部件组合。

既然是在PS2上制作的前线任务, 那么构成游戏主体的战斗背景画面素质 自然也会有所提高。从下图我们可以看 到,整个城市如同实景一般呈现在大家 面前,像天空的晚霞等细节部分都被刻 画得丝丝入扣。难道说, 在战斗的时候 还会发生太阳落山、大雾弥漫等各种天 气的变化吗!?



## 迫近关键战斗系统的部分重要情报公开

首先让我们关注一下游戏的战斗画面。注意到什么了吗?没错,画面中显示了多个驾驶员的参数。一直到《前线任务3》为止,游戏的战斗都是每一架机体以一个攻击单位为目标进行的一对一战斗,但这次玩家则可以展开敌我双方均为多人的大混战,战略安排也相应的变得更为多样了。



↑正在攻击的时候,也会遭到其他 敌人从背后发动的袭击吗!?

↓一个棘手的麻烦突然从天而降,如果被大群的空中部队包围的话······



不知道最多可以有多少人参加呢。↓这个画面中有5个人参加了战斗

### 战场上的老兵,达雷尔

主人公之一的达雷尔是隶属U.S.N.陆军的WANZER驾驶员。在达雷尔篇中,他将率领部下投身南美的战场。虽然由于达雷尔不信任军方的决定所以执行起任务并不积极,但发生在自己身上的事件却使他被迫卷入了整个阴谋,从而奔赴激战的最前线……

#### Introduction(达雷尔篇)

2096年,隶属U.S.N.的委内瑞拉州知事突然宣布独立。同时,州军队开始对国内进行武装封锁。面对这个突发事态,U.S.N.中央政府决定马上开始镇压,并派遣出一支陆军部队。这其中就包括达雷尔和他的部下,不过他们对这个任务却只是含糊行事。然而,自从一架州军运输机在达雷尔面前坠落之后,他们的命运就开始发生了改变……

タリル ちてょう! つきなりなんだってんだ!

↑→达雷尔的部队受到了猛烈的攻击。为了求得生存,他们只有面对炙热的战场。坠毁的运输机中到底藏着些什么呢……

完全违背自己的意志战争被命运之手操纵的士兵们

达雷尔Darril

U.S.N.陆军第332机动中队第5分队队长,官级军曹。出身于美国西部,32岁。虽然曾经是个饱经锻炼甚至当过士官的优秀士兵,但在过去的某个事件上由于自身的正义感与上级的决定发生了冲突,从而被迫降职。正因为一直以来的这种不信任感,所以达雷尔总是对军队极尽讽刺之能事。虽然表面上仍和原来一样开朗乐观,但心底却一直在认真地搜寻着什么。

### 美丽的女斗士,埃尔莎!

另一个主人公就是这位EC(EURO COMMUNITY)旗下研究机关的埃尔莎。虽然她所在的立场本来应该和实战挨不上边,但由于神秘势力的袭击却将她卷入了欧洲的战乱之中。本次的前线任务不仅是系列首次以EC为中心,而且也是该系列第一次以女性为主人公。到底新作会为我们呈现怎样的故事呢,真是让人期待啊!!

#### Introduction(埃尔莎篇)

从法国军部转至EC新战术研究机关 "Durandal"的埃尔莎。几乎就在她到 任的同时,作为EC加盟国之一的德国军 事基地就遭到了来历不明的WANZER部 队攻击。为了调查这个不可思议的袭击 事件,埃尔莎一行人奉命来到了这里,也 从这时开始她被卷入了动摇整个欧洲大 陆的恐怖阴谋中。



↑埃尔莎行为做事总是一丝不苟。也许是性格 上的原因,她多少给人以一种神经质的感觉。



悲剧正在她们的面前上演。 1.不止一个地方被移为平地。一幕新的



↑ 真实的战斗就在眼前,自己不得不攻击别人 的事实给她带来了沉重的压力。

### 正义的光芒能否击败 在蠢蠢欲动的阴谋?

→从攻击者的行动发现一丝不自然的埃尔莎。她 的洞察力绝对是顶级的。可是如此一来她就更 无法摆脱这个事件所牵连的整个阴谋了。

### 埃尔莎 Elsa

22岁原法国WANZER驾驶员,现隶属EC陆上新战术研究机关"Durandal"。年纪轻轻就拥有优秀的操纵技术和实战理论,但是在机械工学方面不太擅长。性格纯真开朗,同时正义感也很强。但由于年纪尚轻,不懂得处世的圆滑,所以经常会为了坚持自己的看法与别人发生摩擦。



### 还将继续奉上[1st] 令人惊异的新情报!

在前几期的无双报道中,我们曾为大家公开了《前线任务1st》追加新剧情"U.S.N.Side"的消息。下一页我们就将一举介绍几位首次露面的新角色! 各位不要错过啊。

完全的新作!?

案就在下

页



### <sup>[[]]</sup> [前线任务] 系列用语的基础知识

由于《前线任务》讲的是发生 在近未来的科幻故事,所以游戏 中存有不少陌生的专业用语。这 里就让我们对其中相当重要的一 部分作个简单的名词解说,希望 能够帮助没有玩过该作的人更好 地理解达雷尔和埃尔莎所属势力 之间的关系。

TTU O

OCEAN共同联合的简称。日本及东南亚·大洋洲 诸国、澳大利亚等国家的共同联合体。

U.S.N.

以旧美利坚合众国为中心的南北美洲大陆众国家形成的势力。基本上和O.C.U.属于敌对关系。

EC

由欧洲诸国形成。现在的EC基本上相当于联合体,拥有仅次于O.C.U.和U.S.N.的经济实力。

WANTE

载人大型机器人兵器的总称。大多数是人型设计,由于适用范围广泛所以是陆战的主力。

36

前线任务 1ST

这部作品最大的魅力所在就是新剧情与《前线任务4》剧 情的连动了。一切都是从哈夫曼岛上的纷争开始的吗!?两个 故事现在终于合而为一融汇成一部宏大的叙事诗了!!

商: SQUARE · SRPG

ENIX

价格:

该作在移植的基础上追加了新剧 情 "U.S.N.Side"。在这个外传故 事中,除了主人公凯文以外还有其 他形形色色的新人物都将会陆续登 场。新故事中最引人注目的则要数 凯文的原上司玛莉亚了。她不仅在 这个剧情中占有重要的位置,同时 也将在新作《前线任务4》中继续登 场。真是让人无法将视线从PS上的 该作挪开啊!





常体恤凯文的人 原上司玛莉亚似乎是个非



U.S.N.特殊部队"BLACK·HOUND" α 小队的队长,凯文的原上司。但是 以前的所有经历一概不明,而且绝口 不提自己为何来到哈夫曼岛。与德利 斯克之间似乎有某种关系……?



ピドリスコルと・・・・・? 人の関係はなんなんだ?)

### 方法无法对付的人



† 对于违反命令救援补给部队的凯 文,他会…

# 旦相理解的时候真的会采临吗

### 公然否定了他的做法 SQUARE·ENIX的第6开发事业部长 土田俊郎作的特别介绍! 两

我们事业部现在已经开始对该系列中具有极高人气的 《1st》进行了重新审核。为了让现在的玩家和以前玩过原 作的人都能够找到乐趣,所以我们加入了一些新的剧情。而 且,这回发表的《4》也启用了全新的舞台并利用了PS2的 各种新机能,希望这个以《1st》为起点回归的《前线任 务》世界,能够给大家带来更好的感觉。另外,除了这两 部作品以外,还有一个尚未发表的以哈夫曼岛为舞台的全 新作品也正在制作中。请大家耐心期待吧。

# 将与"地狱之壁" 共同战斗!?

在原作中"地狱之壁"的领导 人Grieg只展现过他冷酷的一面。但 他在一定程度还是很理解凯文的。这 种人当敌人固然可怕,但如果是同 伴的话却是非常值得信赖的!



### 哈尔&威恩

是个活泼的女性



的印象,射击技术一流。威恩给人以一种汪洋大



→燃烧着复仇之火的女战士,由 于偶然的相遇加入了凯文的队伍。



凯文目击到玛莉亚与德利斯克图器

,心中隐约感到不安

-TV Wayfarer of the time

随着剧情逐渐平滑地展 开,一场场紧张激烈的实时 战斗在迎接你的挑战,再加 上漆原智志手下诞生的大量 魅力角色,这就是好评不断 的戏剧RPG系列《梦幻骑 士》最新作。现在就赶快来 看看耀眼迷人的众多新角色 的详细情况吧!

判断力和皇家护卫队顶出有冷静审视战况的



厂商: ATLUS

发售日: 2003.12.18

类型: RPG

价格: 6800日元 其他:

### 角色&战斗系统的 最新情报大公开门

梦幻骑士系列最新作一直都是RPG 迷们和漆原志智迷们关注的焦点,值 得安慰的是,本次的最新作《梦幻骑 士Ⅳ》则继承了系列一贯的制作风格 和游戏系统,和过去几作不同的是, 本作展现的是一个迥然不同的世界中 所发生的故事,而且本作中所有登场角 色都是第一次跟大家见面,相信只要你 是这个系列的"扇子"就一定会想知

道都有些怎样的人物 吧。那么这次我们就 先为大家介绍一下三 位已经公开的角色, 虽然现在还不知道他 们究竟是敌是友,但 他们在故事中都占据 着重要地位这一点肯 定是不会错的。



↑ 系统的严密性、 画面效果等方面也得到了强化!



† 玩过这个系列的人一定非常熟悉这种 实时的战斗形式。



↑令人期待的新要素"使魔" 在游戏 内将会有怎样的表现呢?

#### Character Profile

在瓦尔加尼亚王国历 史中非常少有的女性皇家 护卫队成员。其剑术与其 他成员相比也毫不逊色, 而且还有远远超出一般人的教养和气质,是个完美 无缺的天才少女。

#### Personal Data

- 年龄: 25岁
- 身高: 168CM
- 二周: B92/W54/H92CM
- 喜欢的事情:
- 制作小点心 讨厌的事情: 没有什么特别的

#### 瓦尔加尼亚王国力量的象征 值得夸耀的亦色军团「皇家护卫队

尔加尼亚王国位处大陆的东部,拥有着辽阔的土地,并拥 有四个国家之中最辉煌的文化和军事力量。在王国中被称 为"皇家护卫队"的国王直属骑士们已经成为了瓦尔加 尼亚王国强大力量的象征。他们身着耀眼的红色军服, <mark>在战场上迎击那些最危险的敌人,并通</mark>过战胜敌人来展 现自己一骑当干的实力和自信。右边出现的这三位就是

现任的"皇家护卫队"成员。他们之 间虽然没有级别上的 高低之分,但都愿意 接受就职时间最久的 缪兹来领导他们。

→拥有全大陆最强战 斗力的骑士团。如果遇 上被敌人包围的情况他 们会



- 1 作为王国力量的象 征,皇家护卫队得到所有 国民的敬仰。他们发誓绝 对效忠于国王,而且不 管面对什么样的困 难也必定会去 



「接受国王的指示 并且在 战斗中取得最后胜利。 这就是我们的任务」





喜欢的事情: 听音乐

· 讨厌的事情: 无意义的争斗



# 与队员们守护京城的治安

玩家作为队员之一, 要和其他战友 一起完成在城中追踪浪人、巡逻等 任务。当然还可以在电所修炼技巧 或者在烟花场所恢复体力。



#### 新撰组擅长的街巷战

←浪人们在大街上四处徘徊,一旦发现他们就可以开始拔刀战斗了。不过如果误杀了无关的路人, 主人公的名声就会下降。





#### 消灭为非作歹的浪人!

→—旦完成上级交付的任务或者满足先决条件的话,就会发生池田屋事变及蛤御门之变等史实上的事件, 玩家可以作为队员之一参加战斗。

# 在这里



将新撰组排成队列行动是基本中的基本。随 着玩家的名声和与其他队友友好度的提高, 最后还可以率领别的队员。能力越高的队员 率领他们就需要越高的友好度和名声。



合力攻击心会被打败







が出

抓住机会从背后突袭。

↓单独与敌人交手时要



阵型	伙伴的动向
死番阵型	跟随在玩家身后, - 起攻击
山攻阵型	全员包围特定的敌人集中攻击
龟甲阵型	队员集合在玩家周围,进行防御
八方阵型	伙伴们背靠背, 防御敌人的攻击



。 司维勒政府一直战斗到最 刻,死在了亚馆。 兴趣是维与

新撰组一分队队长 阿島国際

对近藤和上方还着兄长般的崇敬之情,是不英俊的天才到土。即使在好手见云的新撰组中也没有外能与他 较高下。虽然 途无量,

#### 关于其他的队员

从前面的图片中,我们还可以看到斋藤-及永仓新 八、藤堂平助等队长级剑士的名字。看来各队的队 长都将登场亮相。那么该怎样找到山崎丞等人呢?







↑原作中大家熟悉的角 色将在原创情节中演绎 全新冒险!

#### ●对抗父亲决定的 活泼少女

#### 菱蒙妮・ 艾塞尔修塔因

以没有天赋为理由被父亲严令禁止学习炼金术的少女。但是父亲的决定反而使她更加坚定了要成为炼金术士的理想,爱影呢一直希望能够成为爱德华的徒弟……



#### ●"催化剂法"的世界权威 威尔海姆· 艾塞尔修塔因

#### 艾塞尔修塔因 教授 诺伊艾·西斯加尔德的 诺伊艾·西斯加尔德的

语伊文·西斯加尔德的 领主,是研究将炼金术 效率化的"催化剂法" 的世界权威,拥有混高 的威望。现在正在钻研 可以匹敌"贤者之石" 的"贤者触媒法"。



#### ●追求更强力量的军人

#### 刚茲・布莱斯洛 上级大佐

被称为"彻甲炼金术师"的军人。刚兹对地位和名誉毫无兴趣,人生的惟一目标就是追求更强的力量,是个有时候会头脑发热的男子汉。



#### ●企图坐上国家大统领 宝座的野心家 罗伊・马斯达格

#### 罗伊・马斯达格 大佐

任职国军大佐,被称为 "焰之炼金术师"的国 家级炼金术师。手上戴 着用发火布制作的可以 产生火焰的特殊手套, 拥有操纵火焰的神奇力 量。



#### ●感情丰富的 筋肉人

#### 阿力克斯・路易 阿姆斯特龙格 少佐

被称为"豪腕炼金术师"的男人。他的肉体力量和所掌握的炼金术能够给数人带来无与伦比自己的肌肉而把衣服脱掉。





元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

# SECOLORIES DE LA COLORIA DE LA

印象中永远是被拿来练级的史莱姆终于也升格当上主角了。而面对神秘的"尾巴团",它们将如何大显身手呢!?



# 是是是更有为主人公的游戏登场了!

大家还记得出现在PPO的金字塔之作《勇者斗恶龙》系列中的各种小妖怪吗?不过要说印象最深的,恐怕还要数从第一部作品起就不断登场至今的人气妖怪史莱姆了。半透明的、小小的、圆圆的、头上还有个小尖角,再加上一脸弱相的面孔,它们就是这种小妖怪了……】对了,它们就是多年来的练级对象呢。

这次我们介绍的《元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》就是一 款以史莱姆为主人公的动作游戏, 赶快来看看它们是怎样活用自己软 软的有弹性的身体做出各种多彩动 作吧!





0000

### 敌人是神秘的"尾巴团"!?

正像游戏的副标题《冲击的尾巴团》一样,本作中会有一个神秘的怪物集团——"尾巴团"登场。史莱姆们一直过着和平而快乐的生活,然而"尾巴团"的出现却突然打破了这种平静。尾巴团成员们最大的特点就和它们的名字一样,它们屁股上都长着尾巴。在这个世界中,除了史莱姆这一族以外几乎所有的怪物现是长着尾巴的。其它《勇者斗恶龙》系列中没有尾巴的怪物现在也都多了根尾巴哦。



↑它口中提到的尾巴团是?而且"一本兵"(一条尾巴的士兵)这个词也很令人在意,难道说还有两条尾巴的"二本兵"吗……?



史莱姆的头就是它的身体,身 体就是它的头, 他们既没有手也没 有脚,体型相当的独特。不过如果 你以为"史莱姆只能移动和用身体 撞吗?"……这样想你可就错了, 因为史莱姆还有一个得意技, 那就 是用头来顶东西,并可以顶着各种 东西行走,不管是宝箱还是敌人, 史莱姆都可以随心所欲地顶在头上 呢。在本作中,很多地方都需要用 到这个头顶动作才能绝路逢生哦, 想要知道这项特技还有什么作用? 那么就请关注下面我们关于这个动 作所进行的具体介绍吧!





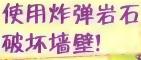
### 

史莱姆大家庭也是分成很多种族的,比如有大史莱姆、 泡沫史莱姆、金属史莱姆、斑纹史莱姆、国王史莱姆等等 等等……每个种族都各具特色。在作为主人公的史莱姆展 开世界大冒险的旅途中,会在世界各地遇到它的这些同类 们并得到很多的帮助。赶快和各怀绝技的伙伴们一起向着 这个不可思议的世界进发吧!



†各种各样的史莱姆聚集在一起,看起来似乎相当的快乐, 如果这种和平的日子能够永远继续下去的话就好了







1 如果把炸弹岩石顶在头上后扔出 的话,就会发生大爆炸了。



†把贝壳当成帽子顶在头上。难 道说这样就能掌握新的技能?还 是纯粹用来打扮自己的呢?







↑虽然吸血鬼原本就是长着尾巴的怪兽,不 过尾巴的形状这次却不太一样呢。

·独角兔的突进攻击。就算身体怎样滑溜溜 的,也必须要小心这种锐利的角哦。





## 在[会话部分]和[潜人部分]中

每个情节都是从"会 话部分"开始,然后向着 战斗部分"发展。不 过,某些关里也会出现惊 险刺激的"潜入部分 这里介绍的就是战斗部分 以外的另两个部分

自然也少不了我们所熟悉的 鬼太郎大显身手的场面䁖!

#### 生气就令人恐惧的猫鼠

平时非常温柔, 生气或着见喜欢的鱼就会 露出锋利的牙齿,眼睛也 会竖起来。擅长像猫一样 用爪子攻击,有点喜欢鬼 太郎。



### 鼠

#### 自己的利益永远是第

总是优先考虑自己的利益,就算 为此背叛朋友也满不在乎。 身上的肮 胜是他最强的武器,害怕猫娘。



### 各种各样的妖怪都会在故事中登场

在每一关的会话部分中。我 们都可以看到包括敌人在内许多充

满个性的妖怪,并了解鬼太郎是如 何涉足这些妖怪事件当中的。另外, 游戏的剧情也全都是PS2版原创的 哦!就算你不是个铁杆饭斯应该 也会对恐怖的灵异事件和登场妖 怪感兴趣吧



·与帮助鬼太郎的伙伴们同心协 一起解决坏妖怪们造成的奇怪



动生型铁色和麦加克网络



操纵鬼太郎等人、讨伐敌方妖怪

的突波

本作的"战斗部分"属于单位 移动型的战略SLG、操作鬼太郎及 猫娘等人,攻击敌方妖怪。由于战 4采用了回合制,所以可以自由安 排每个单位的行动顺序。由于某些 关里也会中途出现己方的援军,所 以玩家要根据战况来安排单位的移 动。而且,游戏中还导人了经验值 及等级的概念

一即使在序盘中也会有不 少伙伴登场。把握他们不 同的个性。更有效率的作



一战斗中也可以使用逼具,而且遭具的

#### 移动力NO.11

灵魂寄宿在古布中的付丧神的 擅长利用长长的身体,将敌人卷 勒起来攻击。而且由于它可以在空中 所以在所有伙伴中拥有最顶级的 移动力。



#### 鬼太郎等人的智囊

将从手指间流出的沙子撒向 敌人的妖怪,深思熟虑,是鬼 太郎的智多星,炮的名字总是 被人和子泣老头联系到一起

在"战斗部分"中发动攻击的时候 玩家要像下图一样为每个角色选择要使 用的招式。按巧分成两种。一种必须使

用每当打倒敌人就会上升的"妖气 另一种则要消耗叫做"灵力"的单位能 而且,其中也有不消耗"灵力"等 的弹数制的技巧 玩家可以分别使用这 些技巧灵活应战



在"会话部分"和"战斗部分" 中,除了鬼太郎和他的伙伴以外还 有其他形象各异的妖怪。战斗结束 后, 玩家就可以翻阅那些曾经出现 过的妖怪们的详细情报了。



个目的以外,有时候通关还需要满足某些

特定条件。比如在第一话中,会出现一个

迷惑妖怪的人类(外表是妖怪)。这时候

鬼太郎的目的就不再是打倒这个敌人(人

类) ,而是要消灭隐藏在背后的根源帮助

人类 根据你帮助他成功与否的结果, 通

关后就可以得到经验值等奖励!

#### 潜入部分

这个"潜入部分"就是在"会话部分" 中插入的特别部分。在这部分中,玩家要在 3D构筑的空间中四处走动,面对无数影像和

声音都让人 背后发毛的 诡计,简直 就像是在鬼 屋里一样。



) 「在这个阴森恐怖的医院病房的一角,出现了 个护士的身影……她会是我方的人吗?还是 究竟你是否能够平安无事的抵达事件现场呢?

用信来联络,早就过时啦!现在: 收集情报和接受委托的时候,都会就连妖怪世界也已经开始使用电脑: 用到这些流行道具哦。 退治妖怪也和手机了。鬼太郎他们在调查事件: 要随着时代的步伐一起前近嘛。

一鼠男现在的工作是妖怪手机的销售员。这种奇怪的变化,也是本作的一大乐趣之一。





#### 月石化攻击

用婴儿的哭声引 诱别人,让对方背着 他直到被压得不能动 弹为止,即使在游戏 中,他也是使用这种 相当有特色的攻击。



#### 说起力量我不会输给任何人

阻拦在旅行者面前,让对方无法前 进的妖怪 他的力量在鬼太郎等人中 可以说是无出其右,任何敌人都会倒 在他那恐怖的怪力和巨大的身体下





### NEW GAME CROSS REVIEW

真·三国无双3

猛将传

全加和 

论

2003年9月25日

### 2003年9月18日

#### 最终阵型

#### 2003年9月18日

魔界英雄传记 马克西姆 机械怪物的野望



游

戏

评

论

夏•三国九双矛 川泉柳川 增加了连斗、修罗、《桂麦》 養 G. Fires N. a) 点機感

(连建) 美国位置家位式

CAPCOM

CAPCOM为PS2开发的 款动作游戏新作 请参考 前门 機棒 終 时 先 坪 機道 期有星川明人为大家献上的



星尘

最近到了晚上就不 知道该干啥好,想玩 FF11的同时也想把那些 积压的DVD统统看完, 难道宝贵的时间就是这 样一点点地流逝?但愿 自己在十一长假的时候 能做一些所谓的"正经 事"吧。

可以完全体验按键 快感的王道之作353M终 于诞生,导致的结果自然 是本人的睡眠时间严重 短缺和右手拇指呈木乃 伊状, 修罗模式多次挂 掉后忽然领悟到了修罗 的真意,看来有必要讨论 -下人品的问题了。

本作增加了很多新系统, 比较重要的就是修罗、连斗和 列传,为42个武将分别列传恐 怕也让制作人员头疼了很长一 段时间。至于操作手感和画面, 似乎没有任何可以提高的余地 了, 本来希望能增加新的武将, 后来一想好像也没有什么人物 值得出现在游戏中了。

绝对意义的黄金大作,出 现的LV11兵器绝对强力,新 出现的九种道具也是各有干 秋,在达人难度下的修练绝对 是对玩家的手以及PS2手柄质 量的考验,还有什么比本作更 能体现"增强版"的意义呢? 本作的电脑AI比起以往增强了

对于那些狂热收集道具爱 好者来说这次绝对有得玩了, 一般的新物品暂且不说,那些 LV11的武器绝对是首要收集 品,虽然只能在列传模式达人 难度下获取……稍微有些困 难吧,不过新增加的入门与达 人两种难度倒是能令不同级 别的玩家适应游戏呢。

不断地推出"升级版"游 戏应该已经是光荣的特色了, 不过每次的升级计划却也都算 是圆满。本作中新增加的"修 罗"模式感觉很不错,使用原 创的角色建立自己的国家并且 四处征战, 大大地增加了游戏 性。另:本作的"机枪队"再 次强化,恐怖…

作为KONAMI足球游戏的 开山鼻祖,KCEO的实况足球系 列已经彻底被同胞兄弟KCET 的胜利十一人系列压倒。在这 种情况下,推出这样一个足球 战术模拟游戏实在是让人感到 有些无奈,与创造球会那严谨 成熟的系统进行对比立刻就会 发现她有很大的差距。

又是一款非常讲究策略的 游戏,玩家要做的是球队监督 和教练一职,在赛前的队员培 养、训练,赛场上的直接指 挥,KONAMI已经考虑到了不但 要让大家在WE中做一位优秀 的球员, 还让玩家们能成为一 名优秀的幕后工作者,这只有 在本游戏中才能体会到的。

本来还以为是创造球会-类的游戏,上手后才发现原 来是主要以指挥比赛为主, 从赛前的训练到赛前的准备 工作,正式比赛时的战术、阵 型调整以及球员状态与球员 支持率等要素都很全面。不 光是直接上场拼球, 当个球队 监督指挥比赛也挺有意思。

又是足球类的游戏,不过本 作是养成形式的,也就是诸如培 养、训练球员,准备赛事以及指 挥球员比赛等等,换句话说,在 本作中玩家扮演的不是球员,而 是球队的监督以及教练……应 该是这样的角色吧,反正明人对 足球是一窍不通,说错的了话大 家随便骂吧……

操作感觉比较爽快的一 款动作游戏,游戏基本上是 按照流程一关一关地进行, 人物的各种动作比较丰富, 而且对每个关卡进行完成度 的设定也让玩家有反复挑战 的机会, 本人在玩此游戏的 时候无论画面音乐都觉得有 一种魔兽争霸3的感觉。

近期不可多得的优秀纯动 作游戏, 强调的是操作者极强 的动脑和"动手"能力,在这 款游戏中大家可以体会到那种 反应力、判断力全都发动的紧 张感觉,这可是PS2上惯来鲜有 的呀,游戏采用了非常卡通化 的美式画风来表现,而细腻异 常的日式游戏操作感也很好!

这年头无论什么二维游戏 进化成3D游戏都不奇怪,被称 为3D版魔界村的本作取消了 自由跳跃地图各区域的设定 而改为死板地直线闯关,这倒 更像是老版魔界村了。战斗 中丰富多彩的攻击方式可以 很简单地使出,并且游戏还捎 带一些解谜要素呢。

《MAXIMO》的外传,本作 的敌人是前作中出现的アキリ -率领的机械军团。总的来说, 与前作相比本作的水平提高了 很多,攻击系统借鉴了《魔颤 》的优点。本作中对动作部分 的要求不再是十分苛刻, 难度 DOWN, 什么类型的玩家都能 够轻易上手~本期大推荐!



绝对该死的明人继 续欠钱, 并且数目还有 上升的趋势, 下次非得 跟他要利息不可。最近 对动漫的兴趣越来越浓 厚,每次从编辑部回来 都要顺路去买几张DVD 动画回家看,这都快成 习惯了……



近来成为编辑部重 点保护对象, 主要是欠 下了N多外债,一旦明人 发生意外, 想必小编众 会哭死吧……50000+BB 计划继续推迟, 最近购 买动画、周边过多还要 还帐。定要在《生化》 网络版上市之前入手。

36-40



2003年9月18日

2003年9月25日

2003年9月25日

2003年9月25日

2003年8月28日

DEAR BOYS FASTBREAK 世嘉时代VOL04 太空哈利 世嘉时代VOL05 战斧 ENERGY AIRFOCE AIM STRIKE

CIRCUS DRIVE



徒 万元 (911, VI 美女 PC

根据日本》 "政务" 計作 連 网络學來來 苏伐海明作人 英雄主义、整体感觉与《灌篮 高手》非常相似、喜欢篮球的 玩象可以试试

又是一款根据动漫改编的 体育游戏,本游戏的原作本人别 说看过,听都没听说过。玩过本 作后觉得她和《网球王子》简 直就是从一个模子里出来的, 游戏中基本上要靠明星球员的 个人表演才能有机会取胜,各 种绝招的特技效果也是为游戏 增添了不少看点。

来自于同名卡通和漫画的动作游戏,主题依旧是"光和热"的篮球,KONAMI非常有诚意的制作体现在很精细的画面上和可怕的全程语音上,游戏非常的忠于原著,这从动心部门的几位帅哥美女在旁观时发出的咦、啊、哦、噢……等一系列声音就可以听出来。

. . . . . . . . . . . . . . . . .

. . . . . . . . . . . .

由动漫改编的游戏,3D 漫画风格的画面还有全程语音以及可以体验原创的故事情节,无疑都是吸引FAN眼球的要素。听说如果预订这游戏的话还有机会获得一本印刷精美的《DEAR BOYS Character Visual Book》,FAN会欣喜若狂了吧…

改编自动漫作品的篮球游戏。原作中登场的性格各异的角色以及他们的得意技完全再现,配上丰富的语音,,在对战模式中,完家可以十分自由地进行原作中绝不会出现的大对决,绝对可以赚到FANS的一片掌声。不过游戏的平衡性上面存在着很大的问题……



世嘉妙冷饭计划第四弹, 本作是3D概念游戏的鼻祖。 可以说是游戏历史上的一个 里程碑,喜欢怀旧的玩家或

假如让时光倒退十几年的话,这个游戏的诞生绝对是轰动意义的,为后来任天堂的《星际火狐》等游戏的 出现奠定了良好的基础,但是这种东西出现在这个年代能否得到好评就不好说了, 虽然画面等方面加强了不少,但是核心的东西一点没变。

完全移植自世嘉当年的街机游戏大作,本作可是当年街机上的第一款对应可动式筐体的30射击游戏呢,本次的全新30化移植意欲凭借广大老玩家的怀旧情节和新玩家的好奇心来赢得市场,不过还是那个不变的结论:本作的出现对大家回顾游戏历史会有好处的。

. . . . . . . . . . . . . . . . . . .

早在1985年世嘉街机上的游戏,由于当时这还是电玩史上第一款采用可动式筐体的30射击游戏,所以轰动了一阵子。这次复刻版仍然由铃木裕亲自监修,以PS2强大机能得以完全3D化,再加上强化后的宝物系统以及对敌人的锁定系统使得临场感与爽快感UP。

. . . . . . . . . . . . . . . .

SEGA爷爷级的游戏经过简单的重新制作后再次蹬上了游戏舞台。虽说是重新制作过了,但完全3D化之后反而没有了当初那种淳朴的感觉,似乎仅仅是一款做工粗糙、成本低廉的游戏,新增的系统也没有十分讨好,个人认为这次的世嘉时代VOL.04十分失败。



仍然是那几个身怀绝技的战士,仍然是那些经典的关卡,到了PS2上以后变得愈发华丽,但是这种动作游戏恐怕现在的新生玩家恐怕很难适应。可能像三国无双这类豪华爽快的游戏更有吸引力,总之这个游戏还是让那些喜欢怀旧的玩家自己去体验吧。

"这个凶",这是所有还有记忆力的老玩家们见到该作的第一反应,这可是本编第一次知道SEGA这四个字母的启蒙游戏,本次的移植作了一定的效果强化,不过其实也是非常有限的UP,本作只能是怀旧兼帮助玩家了解街机游戏、世嘉游戏的历史。

........

世嘉FAN的话绝对不会没 人知道当年绝对是被誉为经典 的动作游戏,画面以及特效等 等全都得到了全面提升,经过 强化的魔法发动画面完全3D化 的诸如什么巨龙、依夫里特的 演出确实是魄力十足,老一代 的世嘉FAN可以再次回来体验 一下当年的感动吧。

相比前面一个可怜的《哈利》,《战斧》的复数倒称得上是中规中矩,虽然画面强化但是没有失掉原来的味道,仅仅是魔法这些特效方面稍微的下了些心思,与角色等等取得了很好的平衡性,也就是说不会感觉某个部分十分突出。想怀旧的玩家可以弄一个来打一下。



数件 PMI 万面 TAITO 表現 STR 簡単 BVD

— 1500cm — 於美術 6 行機都实施以 除來多應一點, 不过对应该施利的決心服後倒 是非常經過 ,同心解於可以 試試

一款看上去很普通的飞行 模拟游戏,自己玩过以后觉 得整体水平与早了很长时间 发售的《皇牌空战4》相差很远。不过听完明人对本游戏 对应的头戴眼镜介绍后,算 是稍稍有点兴趣,然后明人 报出了售价,立刻将盘永久 封存……

TAITO的ENERGY AIRFORCE系列总是以专业的操作感和真实取材的画面吸引了那么一堆固定的FANS,本作的限定版中那款头戴式视窗镜非常的吸引人,所有的一切就是为了表现出一种虚拟机师的视觉感受,这也是做惯街机筐体的TAITI最擅长表现的。

游戏重点就是强调飞行员 视觉的真实感,而为了达到这一震撼效果,本游戏确实是下了相当大的功夫,美国飞机制造商、飞机摄影师、航空杂志 (航空迷)、日本航空自卫队等全都提供合作,甚至游戏中地形都是基于卫星照片制作而成,其效果自然惊人。

《ENERGY AIRFOCE》的 最新作,本作最厉害的就是随 游戏发售的头带眼镜,与游戏 连动后只要玩家转动头部,头 带中显示的游戏画面就会随着 玩家的动作而转动,超级真实! 不过这款头戴眼镜的价格足以 购人三部GT操纵台(GT专用操 纵台的价格为98000日元)。



CAN KEOX Fin. Caption A.N. Hac Min. UVU

地位的一条作品。本作证主传统类型的赛车游戏,收录了大 加村家学生。可以一有性特 考取等设定。

对此游戏,风林曾说:"等游戏出了一定要第一时间入手正版!"结果不知道是由于游戏太令他失望还是负债累累,最终以不了了之收场。游戏整体感觉一般,里面充满了GT的影子,并且XBOX画面的优势没有在本作得到任何形式的体现。

CAPCOM为XBOX开发的 又一款街道赛车游戏,游戏 中出现的所有赛车全都是真 实世界中现有的顶级跑车, 游戏的画面非常精美写实, 虽然在游戏过程中感觉到车 体有些微微的飘动,总结了 一下估计是和相对沉重的X手 柄有关。

游戏中丰富众多的名车自然是卖点之一,这八十多部跑车中有一半是来自世界各地的名车,另一半则是可自由改装的车,并且藉由XB的机能面面素质很高。另外如果想继续深入体验驾驶乐趣的话,买一套XBOX专用震动驾驶盘最好不过了。

CAPCOM的街道赛车游戏,这款游戏的最大特点就是游戏中收录的87部跑车全部是世界上的顶级跑车,其中有40款车子是可以自行改造的。游戏的操作感很不错,根据车子速度的不同所反应出的回转半径也接近真实(当然,明人没有架照,资料都是靠看书的)。

### NEW GAME CROSS REVIEW

2003年9月26日

2003年9月26日

2003年9月12日

2003年9月12日

2003年9月18日

SUNRISE WORLD WAR

真·女神转生2

真・女神转生 炎之书

真·女神转生 冰之书 侦探学院Q 名侦探就是你



有 广广、LANGE II 类型,DEPTI 健体

的续作。本作新增加了大量 的续作。本作新增加了大量 机体。收录的动画和人物角 管 " 推荐。

集中了SUNRISE公司的几乎所有人气动漫资源,不过这个以机器人为题材的战略游戏与机战相比还是有很大的区别,光是这远远超过机战的登场机体数量就让本人脑袋大了好几圈,这个游戏还是推荐给狂热的高达动画爱好者吧。

又是学习机战关公战秦琼成功范例的火锅式游戏,登场的38部动画全都来自SUNRISE公司。全登场人物多达200人……终归在游戏中是热闹的要死,站且不管游戏制作的如何,要把这一票人操在一个剧本里本身就是非常夸张的大动作呢。

.......

又是眼镜厂的机器人题材的SLG游戏,实在是头痛。稍稍试玩了一下就被明人骂做了白痴……游戏整体的平衡性感觉还是很不错的,而且据说本作中收录了数十部日本的动漫作品,而且登场的角色和机器都超过了180种,想必机器人FANS会高兴上好一阵子了。

《英雄谭》系列的续作,本作保持了BANDAI公司的一贯作风——登场作品持续增加,本作收录了38部日本动漫作品,登场角色达200人以上,登场机体也超过了180部,实在很夸张的数字。另:战斗系统再次进行了改动,与前作的战斗系统相比更加体贴了。



N AVEUL

二作在OBA上的复刻版,本作 1 - 2 在系统上有一些小改动,系列 饭新雅谷。

这个游戏在去年曾推出 PS移植版,要不是PS版里面 有上百个致命的BUG,这个 GBA版根本就没有任何存在的 意义。这个游戏算是让那些女 神迷能在SFO时代后重新感受 本作的魅力,希望这些经典的 游戏都能在GBA上重现,售价 500日元一个……

在GB上出现的正统的女神转生系列作,感觉在游戏中,资金的作用更加强调了(本来嘛。哪里不是靠钱混的),依旧是真·女神系列那种怪怪的诡异的让人全身酸酸的世界观设定,GBA的画面果然比起SFC来更有表现力了,此外联线交换系统也是游戏的一大乐趣。

天马行空般的世界观设定 也算是此系列一向的卖点之一,比起以前SFC上的版本, 本作在操纵性与迷宫质量上有 所提升,不过在仲魔召唤系统 上的改进总是让人产生钱不够 花的感觉,利用通讯线还可以 交换仲魔道具,甚至还会有些 意外收获。

GBA平台的女神转生系列第二作,细节部分有些许改变,不过游戏整体还是女神转生的感觉。使魔召唤的系统变得更加依赖资金,实在是很过分的变动……世界观的设定有些前作的影子,不过被刻画得更为宏大……呃、或者说是诡异吧……^^



3B版《具》女神转生 光之书暗之书》的续作、GBA 原工等的。 中国《差录》 的收集、传统的世界观色彩不 定很水序。

本作与口袋妖怪和DQM等 系列很相似,都是以收集各种 怪物为主要乐趣,如果你想通 过本作来体验并理解女神系列 那深奥的世界观,那还是算了 吧……2个不同版本的推出完 全是为了骗钱,喜欢火焰的玩 家还是选择这款吧,无奈……

是《真·女神转生光之书、暗之书》的真正续作,想来ATLUS还是想通过不断推出低成本的GBA女神系列,来再次掀起当年的仲魔收集热潮呢,不过本作在仲魔数量大大超过前作的同时在剧情的交代上薄弱了一些,炎之书篇主角的性格也刻划得很暧昧。

基本上就是前作《光之书》《暗之书》的续作,世界 观也自然延续下来。整体感觉 与恶魔之子差不多,只是剧情 有些短略显遗憾,并且感觉遇 敌率也稍微高了些,各种仲魔 合体仍然是一大乐趣,并且仲 魔种类也比前作增多从而刺激 玩家的收集欲。

《光之书》、《暗之书》 的正统续作,世界观、系统以 及其他的设定方面都是延续前 作,剧情部分明显没有前作丰 富,这点有些遗憾。本作比较 大的卖点就是在前作使魔的基 础之上继续增加了新的使魔数 量与种类,使魔的合体自然也 是随之增加了。



r Hilli

本作与口袋妖怪和DQM等系列很相似,都是以收集各种怪物为主要乐趣,如果你想通过本作来体验并理解女神系列那深奥的世界观,那还是算了吧……2个不同版本的推出完全是为了骗钱,喜欢冰雪的玩家还是选择这款吧,无奈……

是《真·女神转生·光之书、暗之书》的真正续作,想来ATLUS还是想通过不断推出低成本的GBA女神系列,来再次掀起当年的仲屬收集热潮呢,不过本作在仲屬数量大大超过前作的同时在剧情的交代上薄弱了一些,冰之书篇主角的性格也刻划得很暧昧。

写《炎之书》相比系统上 大体上差不多一样,所不同的 是主角以及剧情路线,还有出现的仲魔种类以及顺序都有所 差别。除了摸索仲魔合体的相 性公式是一大乐趣外,新要素 "卡片"的加入使得战术选择 更加丰富。有条件要试试联线 通讯。

就像《光之书》、《暗之书》一样,本作也是《炎之书》的姐妹篇,整体的系统、设定等等与《炎之书》基本相同。这两作中新增加的卡片系统让人感觉有些鸡肋的感觉,毕竟对战斗产生的影响不是十分大却又占据了很大的位置,令人感到诧异的设定……



以侦探学校学生为主人公的推理解谜游戏。游戏中采用了根据线察实际思考推理的 闪光系统 此类游戏饭斯推荐。

游戏主角是一个初三学生,为了成为世界一流的侦探而考进了专门培养侦探的学校。游戏没有采用常规的指令循环系统,而是使用了必须根据线索实际思考推理的"闪光系统"。这样的新系统相信会吸引很多喜欢侦探的玩家吧。

原作动画就是以侦探推理 为卖点的,所以这类游戏被制 作成AVG简直是毫不费力,游 戏中充满恐怖悬疑的气氛,大 量的蝌蚪文对话也是对玩家的 一大考验,如果对同期上市的 漫画和动画有跟进的话,还是非 常值得尝试一下这种由自己的 手来推进故事发展的感觉的。

. . . . . . . . . . . . . . . .

大人气推理漫画《金田一少年事件簿》的后续作品的游戏化,漫画中是一贯的恐怖、惊险、离奇的推理故事风格,但是游戏中却平淡了不少。灵活运用风烁系统的话对推理有极大的帮助,但是游戏最大的障碍依然是语言不通的问题……

改编自动漫作品的侦探游戏,原作就是日本著名的推理漫画家……忘了是谁了,反正是他在《金田一少年事件薄》之后的新作,游戏整体还是一贯的惊险+悬念的风格,不过故事方面略显枯涩,在目前游戏业界的侦探游戏中只能算是一部中庸之作。

■文/BC-01/H.A.·明人

#### MISSION MODE作战简报

本篇研究是《相逢在宇宙》中MISSION模式含有重点要素的 解析,希望能够帮助诸位培养出属于自己的最强机师。

厂商: BANDAI

发售日: 2003.9.4

类型: ACT

价格: 6980日元 其他:

继上次攻略后,本期明人为诸位详细讲解MISSION模式中的诸多重点 具体内容包括MISSION模式基础知识、全部MISSION资料、原创机师养成重 点以及机师特殊能力一览。很多玩家都将本作中的MISSION模式视为鸡肋模 式,但是很多人却不知道如果出色地完成MISSION模式所培养出原创机师的 能力是远远超过那些默认机师的!来努力培养自己的最强机师吧!噢!

在MISSION MODE中所需要的不 单单是玩家的驾驶技术, 更重要的是 计划: 培养什么类型的机师; 机师 的各种能力分配; 机师拥有的特殊 技能等等, 总而言之, 一定要按照计 划去培养机师, 胡乱来的话只会弄出 几只不论不类的东西出来。



1 汶些就是原创的机师, 联邦军、吉翁军 双方各3名。能力没有差别。

#### 基础知识

#### 驾驶的机体着限制 24.48 UNIT SELECT

在MISSION模式中驾 驶机体选择为 "FREE" 时会根据机师现时的能力 对可以驾驶的机体进行-定程度的限制。但随机的 情况下与阶级无关,仅仅 是 行

シャア专用ザクリ

		2入手的机体中 由取而已。		- nvcdadby	选了。
介	V	少尉	中尉	大 尉	少佐
及	联	ボール	ジムキャノン川	ガンダム	G-3ガンダム
	主収	ジム	ガンキャノン	ブルーディスティ	ガンダム5号机
引	210	ガンダンク		=-3号机	
勺		少尉	中尉	大 尉	少 佐
几	吉	ザクー	リック・ドム	ギャン	ガトー专用
4	3.4	ザクリ	ザクレロ	ゲルケケ	ゲルケゲ

#### 基础知识 2 存在2个

在MISSION CLEAR 后得到的经验值, 还牵 扯到存在的另外两个奖 一个是选择驾驶机 励。 体的"机体奖励",所选 择的机体性能越低所得 到的奖励越高; 另外-个是MISSION中满足特定 条件后得到的"特别奖 励"。在进行MISSION的 时候一定要尽量取得这 些奖励经验,即使任务 获得的经验值不是很多, 也可以通过这些奖励来 提高经验值的。



如果对自己的驾驶技术有自 信的话可以选择能力很低的机 体出击。



↑ 特别奖励的条件通常与MSS ION的目标不同。

#### 联邦军、吉翁军两方共同的重点一共有3点。

#### POINT(3种经验值的分类入手

MISSION CLEAR后获得的能力经验值种类 包括:操纵、精神、体力三种。不同的机师特 殊能力所需要的能力经验值是不同的, 而基本 能力所需要的能力经验值也会随基本能力增长 而逐渐增加, 在培养时一定要根据预先的计划 所需要的能力不同,进行选择取得不同能力经 验值系别的MISSION,当然,能够大量并平均 的入手是最佳的培养方法。



会心—击塞的提升以及翻滚时喷 射槽的消耗减少是这个技能的最大 魅力。在初期选择机师性格是设为 "B"型性格就可以直接入手。

能够更加有效地利用游戏中相当 重要的喷射槽并使其增长,追击敌军

战斗

的时候十分有用的能力。同样在最初 的时候能够入手。 增加一定程度的锁敌距离。对于 射击型的MS以及机师十分有帮助。 不过对于格斗战有优势的MS以及机 师似乎就没有太大帮助了。

#### POINT 2 MISSION难度在于机体的选择

在随机洗择机体的MISSION中要十分注意。 即使MISSION本身的难度很低,但如果机体选 择不当,同样会使MISSION变得很困难。相反 的,在FREE选择机体的MISSION中,即使 MISSION本身难度很高,也可以通过选择强力 机体使MISSION更加简单,以上两点均牵扯到经 验值获得的多寡: 如果选择强力的机体就无疑是 等于放弃了"机体奖励"的能力经验值修正,但 是如果一味选择低能力机体的话,不要说奖励, 甚至完成任务都会成为十分头痛的事情,关于这 方面只有诸位根据自己所培养的原创机师现时的

STAGE SELECT

1.5

能力以及玩家 自身的驾驶技 术来决定。

→即使是1星的 MISSION.机体洗 择不当也会变成



机体奖励 的超级简单 自机是联邦を最強的でのフル 也会超级的低 。任务的执行会变

#### POINT 3 MISSION中首要目的是自机生还

在达成MiSSION目的基础之前,首要目的是 要做到敌机击坠以及自机生还。在必要的情况 下还要有效的利用援护攻击, 毕竟在高难度的 MISSION中单独行动是非常危险的。





↑在输送舰护D的MISSION中,单独进行是比较闲难 的,要适当的请求援护。

话虽然这么说, 但是如果呼叫援护攻击的 话同样有可能影响自机的击坠数,增援机体的 击坠数在MISSION CLEAR后是不会结算在能力 经验值中的,而且在激烈的对敌集团部队战斗 中,援护机体的攻击很有可能扰乱自机的战斗 节奏,大家还是看情况来决定吧。



更加有效地攻击敌机 亞当的河南 记得一 一定要

游戏研

荐的特殊

能

特殊能力名称	性格种类	效果	特殊能力名称	性格种类	效果
NT Level 1	-	可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升2%、翻滚	一击		格斗攻击增加10%会心一击几率、伤害+50%
		喷射槽消费-10%、多目标锁定速度UP	熟练	-	驾驶消费值为45以下的机体时,射击、格斗、防御、机动
NT Level 2	-	可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升3%、翻滚			修正+10%
		喷射槽消费-10%、多目标锁定速度UP	统率	A	己方全部僚机机师防御修正+10%
NT Level 3	В	可以使用サイコミュ系统、会心一击几率提升5%、翻滚	ムードメーカー	A	3机出击时全员防御修正+5%
		喷射槽消费-10%、多目标锁定速度UP	连携	A	小队全员拥有"连携"能力的话STAGE开始时SP槽储满1级
勇猛	A	敌机击坠后SP槽增加速度上升	辅佐	В	COM操作时(敌机、僚机)以射击为主。
根性	А	受到HP最大值10%的攻击后SP槽上升	狙击	_	复数射击时对像为1机的话威力是通常射击的1.2倍
不屈	-	HP为最大值1/3以下时SP槽上升率为2倍	政治力	-	自身使用的机体消费值 10
软弱者	В	HP为最大值1/3以下时SP槽上升率为1/2倍、机动修正+20%	工学知识	В	自身使用的机体消费值-5
狡猾	В	HP为最大值4/5以上时射击、格斗+20%	野心	_	能力取得时的精神经验值消费—10%
自信家	-	STAGE开始时SP槽储满1级	テストパイロット	-	能力取得时的操纵经验值消费—10%
强运	А	HP为0时有50%的几率复活	持久力	-	能力取得时体力经验值-10%
铁避	_	盾HP+50%	シタンドプレー	-	单机出击时激动修正+15%
补给	Α	主兵装、副兵装的弹药填充时间半减	读み	_	复数射击数+1
情报分析	А	锁定距离+20%	战斗机乗り	-	驾驶战斗机时,射击、防御、机动修正+10%
高速战斗	-	喷射槽最大值+20%、回复量+20%	MA乘り	-	驾驶MA时,射击、格斗、机动修正+6%

#### MISSION重点 联邦篇

联邦军最大特征就是可以驾驶的机体没有太多固定的系别。相对比较大的系别就是[高达]类的,攻击、防御以及机动都是平均性的强得一塌糊涂。需要注意的是MISSION中的[ルウム战役],己方限定使用的机体是只可怜的セイバーフィッシュ。



之类陷入苦战。

#### MISSION重点 🎟

吉翁军可以选择驾驶的机体 比较丰富,但是持有光线兵器的 机体对机师阶级的限制都比较 高,如果没有较高的阶级是无法 使用的。另外,吉翁军的高性能 机体中有很多都没有盾,耐久力 不足实在是很头痛的问题,还是 根据任务 内容来选择机体吧。



定要寻找战舰的死角。 MISSION中对战舰战很多,一 上 舌翁军最大的特征就是

MISSION名称	难度	系列	国 約	特别败北条件	自 机	僚 机	奖励1	奖励2
ルウム战役	1	总和	击沉敌ムサイ、チベ4只	限制时间OVER	FREE	セイバーフィッシュ	无	无
要塞攻略	1.	总和	在制限时间内攻击敌机	无	FREE	フルアームーガンダム	无	无
战舰强袭	1	操纵	敌舰队攻击	无	FREE	NT-1 アレックス	无	无
包围网突破	1	体力	敌MS50机破坏	无 .	FREE	无	无	无
混战	1	体力	使用格斗战将敌人全灭	无	フルバーニアン	无	无	无
输送船团护卫	1	精神	在限定时间内护卫己方コロンプス	己方コロンプス全页	FREE	ジム・ステイパーリ	无	无
驱逐战	1	精神	击沉敌ムサイ3只	敌ムサイ战斗区域脱出	ガンダム	ガンキャノン	无	无
输送船团强袭	1	操纵	击沉敌パゾク2只	敌パゾク到达脱离区域	ガンダム	ジム・スナイバー!!	无	无
グラナダ強行侦察	1	总和	击沉敌チベ1只、全灭敌MS	无	フルアームーガンダム	ポールド型	无	无
ルウム战役	2	总和	击沉敌ムサイ、チベ3只	限制时间OVER	セイパーフィッシュ	セイバーフィッシュ	经过时间1分5秒以内	经过时间60秒以内
要塞攻略	2	总和	在限制时间内攻击敌人	无	随机	フルアームーガンダム	总和得分在80000以上	总和得分在950000以上
战舰强袭	2	操纵	敌舰队攻击	无	随机	NT-1 アレックス	总和得分在100000以上	总和得分在120000以上
包围网突破	2	体力	敌MS50机破坏	无	随机	无	HP剩余60%以上	HP剩余80%以上
混战	2	体力	使用格斗战将敌人全贝	无	ガンダム	无	HP剩余70%以上	HP剩余80%以上
输送船团护卫	2	精神	在限定时间内护卫己方コロンプス	己方コロンプス全灭	随机	ジム・スナイバーリ	目标的+P剩余60%以上	目标的+P剩余75%以上
ソーラ・システム组み立て	2	体力	移送4个ソーラーパネル	时间OVER时未达成目标	ジム・コマンド	无	无	无
战舰航路确保	2	精神	移送20个障碍物	时间OVER时未达成目标	ジム・コマンド	无	无	无
战舰捕获	2	操纵	在ムサイ舰桥前接地点着陆	ムサイ破坏&限制时间OVER	ジム・カスタム	无	无	无
驱逐战	2	精神	击沉敌ムサイ3只	敌ムサイ战斗区域脱出	随机	ガンキャノン	HP剩余65%以上	HP剩余80%以上
输送船团强袭	2	操纵	击沉敌パゾク2只	敌パゾク到达脱离区域	随机	ジム・スナイバー	HP剩余80%以上	HP剩余90%以上
グラナダ强行侦察	2	总和	击沉敌チベ1只、全灭敌MS	无	ジム・スナイパー川	ボールド型	经过时间1分15秒以内	经过时间60秒以内

MISSION名称	难度	系列	目 的	特别败北条件	自 机	僚机	奖励1	奖励2
ルウム战役	1	总和	限制时间内防卫线防卫	5只以上突破	FREE	ザクリ	无	无
ソーラ・システム阻止	1	体力	击破控制舰(サラミス)	限制时间OVER	ゲルケケリ	ケンプファー	无	无
战舰强袭	1	操纵	敌舰队攻击	无	FREE	リック・ドム目	无	无
プリティッシュ作战	1	总和	限制时间内3只破坏	目标破坏数未达成	FREE .	ザクリ	无	无
包围网突破	1	体力	敌MS50只破坏	无	FREE	无	无	无
输送船团护卫	1	精神	在限定时间内防卫バブア	己方パブア全页	FREE	ゲルゲゲ	无	无
驱逐战	1	精神	击沉敌サラミス3只	敌战舰一定区域到达	ゲルケケ	アクトザク	无	无
输送船团强袭	1	操纵	击沉敌コロンブス1只	敌コロンプス到达脱离区域	ビグロ	ゲルググ	无	无
ペズンナンバーズ	1	总和	击沉敌サラミス3只、敌MS全災	无	ガルバルディ	α ガルバルディα	无	无
ルウム战役	2	总和	在限定时间内防卫线防卫	5只以上突破	ザクⅡ	ザクリ	总和得分在60000以上	总和得分在65000以上
ソーラ・システム阻止	2	体力	击破控制舰(サラミス)	限制时间OVER	随机	ケンプファー	总和得分在55000以上	总和得分在65000以上
战舰强袭	2	操纵	敌舰队攻击	无	随机	リック・ドム川	总和得分在55000以上	总和得分在70000以上
ブリティッシュ作战	2	总和	限制时间内3只破坏	目标破坏数未达成	ザクⅡ	ザクリ	1分10秒以内	1分以内
包围网突破	2	体力	敌MS50只破坏	无	随机	无	HP剩余60%以上	HP剩余70%以上
输送船团护卫	2	精神	在限定时间内防卫パブア	己方パプア全灭	随机	ゲルケゲ	目标的HP剩余40%以上	目标的HP剩余70%以上
补给部队	2	体力	移送コンテナ5个以上	时间OVER时目标未达成	三连星ザクト	无	无	无
战舰航路确保	2	精神	排除20个以上的障碍物	时间OVER时目标末达成	ゲルググ	无	无	无
战舰捕获	2	操纵	サラミス舰桥前接地点着陆	击沉サラミス&限制时间OVEF	ゲルググ	无	无	无
驱逐战	2	精神	击沉敌サラミス3只	敌战舰一定区域到达	随机	アクトザク	总和得分在42000以上	总和得分在47000以上
输送船团强袭	2	操纵	击沉敌コロンブス2只	敌コロンブス到达脱离区域	随机	ゲルググ	HP剩余70%以上	HP剩余90%以上
ベズンナンバーズ	2	总和	击沉敌サラミス3只、敌MS全灭	无	アクトザク	ガルバルディα	经过时间1分20秒以内	经过时间1分10秒以内

# 動的。孟剑自觉

本篇研究将继上次的攻略之后将剩余的研究部分一次 性补完,希望各位能够更完美的完成这部游戏。

厂商: SQUARE-ENIX 发售日: 2003.8.29

 新约,作为一款刚发售就让无数中国玩家为之疯狂的掌机游戏,除了优秀剧情与音乐外,应该还有许多撩人的要素。比如几乎完全继承的种植与锻造系统、各种隐藏要素、分支任务等等。而敌人出现的种类,甚至还会影响到游戏结局。小叶就在这篇研究里把它们一网打尽,与大家一起体验本作恢宏的手笔与气魄。

两期电象后的精粹研究

### A 精灵之谜

#### 一、精灵辉石

暗の辉石	メノス北方左上部的高台(飞空艇剧情后附近)
光の辉石	ガラス北边的高原处 (神殿女神像附近)
火の辉石	海底火山岩浆中心
水の辉石	シーバ加入后 (贤者帐篷附近)
风の辉石	浮游岩の荒野(地下大河入口地图右下方)
土の辉石	トップル村大炮附近(要使用锤子才能拿到)
木の辉石	トップル村大炮场景左下方(要使用变小的道具才能拿到)
月の辉石	イシュ大炮上方墙上

#### 三、全属性精灵入手法

- 1、剧情得到每种的第一只。
- 2、找齐全部精灵辉石后去ロリマ 城解除封印,得到第二只(见分支任 务详解)。
- 3、完成分支任务40。
- 4、完成分支任务48。
- 5、完成分支任务49。
- 6、完成分支任务27。
- 7、完成分支任务50。
- 8、集齐前边7只精灵后,晚上去ウ

エンデル大圣堂祈祷, 可以得到对

应天数的第八只精灵。

### B强化装备

装备的强化,指用特定的道具增强其属性,并无特别之处; 锻造则是用装备和材料打造出新的武器。比

较而言,新装备的属性会大幅增强,可强化次数也有不同程度的提升, 是得到最强装备的必经之路。

#### 武器锻造系统终极补全·防具打造篇

ヘルム(男主角限定)

プロシスペルム	初期装备	效果
マーブルヘルム	大理石	风、耐マヒ
アイアンヘルム	フォルセナ铁	
スケイルヘルム	鱼のウロコ	水
スチールヘルム	グランス铁钢	
アイボリーヘルム	象牙	火、 耐パワー下降
ロリマーヘルム	ロリマ 圣铁	
リザードヘルム	トカゲのウロコ	月 、耐魔法防御下降
アルテナヘルム	アルテナ合金	
マイアヘルム	マイア铅	
フォシルヘルム	化石	土
ミスリルヘルム	ミスリル银	耐沉默
ハルコンヘルム	オリハルコン	光
ドラゴンヘルム	龙のウロコ	火 、 耐火ダルマ
クリスタルヘルム	クリスタル	全、耐魅了
r 4		

#### 二、精灵魔法

本作共有光、暗、月、火、水、风、土、木八种精灵,每种精灵共有八只。按主线剧情分别只能找到一只,剩下的只有靠玩家跑遍各地去寻找了。

精灵的数量越多,相应种类的 魔法威力就越强,使用时消耗的MP 也越多。得到所有精灵后,配合一 定的称号,可以使出超强的全屏魔 法攻击。



ビショップ	•·光精灵
ダークシャーマン (男)	
ダークシャーマネス (女)	·暗精灵
ネクロマンサー	…月精灵
メイガス	••火精灵
グランディヴァイナ	・水精灵
セージ	··木精灵
アークメイジ	…风精灵
ルーンマスタ	・・土精灵



ハット(女主角限定)

			ハット(女王角曜定)
ı	オークハット	初期装备	效果
	コットンハット	トップル木棉	风、耐スピード下降
	ハリイハット	ひいらぎの木	水
	シルクハット	サルタン娟布	火、耐毒
	バオバブハット	バオバブの木	土
	レザーハット	兽の皮	
	エポニーハット	コクタン	火
	ヘンブハット	ジャドヘンプ	月、耐能力低下
	アシュハット	トネリコの木	风
	ディオンヌハット	ディオンヌの木	木
	クロコハット	ワニ皮	耐雪ダルマ
l	ミスルトウハット	やどりぎ	木
	フォシルハット	化石树	暗、耐黑暗
	シエルハット	铁甲兽の革	耐石化
	ドラゴンハット	飞龙の革	风
	フェルトハット	アルテナフェルト	全、耐混乱

#### ア-マ-(男主角限定)

		/ - マー (
ブロンズアーマー	初期装备	效果
ボーンアーマー	兽の骨	木、 耐眠り
アイアンアーマー	フォルセナ铁	-
スケイルアーマー	色のウロコ	水
スチールアーマー	グランス铁钢	_
オブシダントアーマー	黑曜石	土、耐物理防御下降
ロリマーアーマー	ロリマー	圣铁 一
スネークアーマー	ヘビのウロコ	水
アルテナアーマー	アルテナ合金	
マイアアーマー	マイア铅	
ダークアーマー	黑い骨	月
ミスリルアーマー	ミスリル银	耐魅了
ハルコンアーマー	オリハルコン	耐沉默
ドラゴンアーマー	龙のウロコ	火 、耐火ダルマ
ハレーアーマー	ハレー	陨石 陷阱
クリスタルアーマー	クリスタル	全、耐魅了

#### ローブ(女主角限定)

オークローブ	ヒロイン初期装备	效果
コットンローブ	トップル木棉	风 耐スピード下降
ハリィローブ	ひいらぎの木	水
シルクローブ	サルタン绢布	火、耐毒
バオバブローブ	バオバブの木	土
レザーローブ	兽の皮	
エボニーローブ	コクタン	火
ヘンプローブ	ジャドヘンプ	月、耐能力低下
アシュローブ	トネリコの木	风, -
ディオンヌローブ	ディオンヌの木	木 -
クロコローブ	ワニ皮	耐雪ダルマ
ミスルトゥローブ	やどりぎ	木
フォシルローブ	化石树	暗、耐黑暗
シェルロープ	铁甲兽の革	耐石化
ドラゴンローブ	飞龙の革	风
フェルトローブ	アルテナフェルト	全、耐混乱

### ブーツ(男主角限定)

ブロンズブーツ	初期装备	效果
ボーンブーツ	兽の骨	耐眠り
アイアンブーツ	フォルセナ铁	-
リザードブーツ	トカゲのウロコ	月、耐魔法防御下降
スチールブーツ	グランス铁钢	-
アイボリーブーツ	象牙	火、 耐パワー下降
ロリマーブーツ	ロリマー圣铁	-
スネークブーツ	ヘビのウロコ	水
アルテナブーツ	アルテナ合金	-
マイアブーツ	マイア铅	-
ペダンブーツ	ベダン石	月、耐能力低下
ミスリルブーツ	ミスリル银	耐沉默
ハルコンブーツ	オリハルコン	光
ドラゴンブーツ	龙のウロコ	火、耐火ダルマ
アンクブーツ	アンク陨石	暗
クリスタルブーツ	クリスタル	全、耐魅了

### **C** 种植系统全览

本作的种植系统并不十分复杂: 每天最多种植8次,且根据精灵日的 不同产生不同的种植效果。一般说



来,在月、水、风之精灵日,会得到强化防具的果实类道具;而在火、木、土之精灵日则收得强化武器的野菜类道具。在以下种植作物中,スペードバジル和フィッシュフルーツ两个道具尤为重要。前者不但可以大幅度增强武器的攻击、命中,更重要的是可以增加属性攻击的发动率;而后者可以提高防具的防物理属性和属性防御力,乃强化装备的必备终极道具。



原料组合	マナ祷告日	月之精灵日	火之精灵日	水之精灵日	木之精灵日	风之精灵日	土之精灵日
まるい+まるい	ユリグリンピース	オポぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンビース
まるい+ちいさな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリグリンピー
まるい+だえんの	マスケイモ	さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	ドッキリマッシュ	さいころいちご	マスクイモ
まるい+ほそながい	ツノガイニンジン	ドッグビーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ウリぼうスイカ	ツノガイニンジン
まるい+ひしゃげた	エリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピー
まるい+ひらたい	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ
まるい+おおきな	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	シャチナス	ドッグピーチ	ツノガイニンジン	ドッグピーチ	ツガイニンジン
まるい+とげとげの	パンプキンボム	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピー
ちいさな+ちいさな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリグリンピー
ちいさな+だえんの	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
	タコオレンジ	タコオレンジ	ひまわりコーン	シューズビワ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン
ちいさな+ほそながい	イカレモン	イカレモン	イルカキューリ	イカレモン	スペ ドバジル	イカレモン	イルカキユーリ
ちいさな+ひしゃげた	サンタリンゴ	サンタリンゴ	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニ オニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
ちいさな+ひらたい		タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン
ちいさな+おおきな	タコオレンジ	イカレモン	イルカキユーリ	イカレモン	1ルカキューリ	イカレモン	ハートミント
ちいさな+とげとげの	イカレモン	1 ガレモン すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピー
だえんの+だえんの	ユリグリンピース	パネバナナ	アルマジキャベツ	パネパナナ	アルマジキャベツ	パネパナナ	アルマジキャベ
だえんの+ほそながい	アルマジキャベツ		マキガイカブ	マンモスマンゴ	マキガイカブ	マンモスマンゴ	マキガイカブ
だえんの+ひしゃげた	マキガイカブ	とけいパインロケットパパイヤ	ハリネズミレタス	ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス	ロケットパパイヤ	クジラトマト
だえんの+ひらたい	ハリネズミレタス		アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベ
だえんの+おおきな	アルマジキャベツ	バネバナナ		アイハナナ	マキガイカブ	マンモスマンゴ	マキガイカブ
だえんの+とげとげの	マキガイカブ	マンモスマンゴ	マキガイカブ		ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピー
ほそながい+ほそながい	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンビース	すずぶどう		すずぶどう	ユリグリンピー
ほそながい+ひしゃげた	すずぶどう	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	ドッグピーチ	ツノガイニンジ
ほそながい+ひらたい	ドッグピーチ	ドッグピーチ	ウンリック	ドッグビーチ	ツノガイニンジン		ひまわりコーン
ほそながい+おおきな	サイメロン	タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	ひまわりコーン	タコオレンジ	アルマジキャベ
ほそながい+とげとげの	バネバナナ	バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	アルマジキャベツ	バネバナナ	ユリゲリンピー
ひしゃげた+ひしゃげた	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリゲリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	マスクイモ
ひしゃげた+ひらたい	マスクイモ	さいころいちご	マスクイモ・	さいころいちご	マスクイモ	さいころいちご	
ひしゃげた+おおきな	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン	ピーダマンベリー	ハニーオニオン	サンタリンゴ	ハニーオニオン
ひしゃげた+とげとげの	イルカキューリ	イカレモン	イルカキュ リ	イカレモン	イルカキューリ	イカレモン	イルカキューリ
ひらたい+ひらたい	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピ ス	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピー
ひらたい+おおきな	マンモスマンゴ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴー	マキガイカブ	マンモスマンゴ	マキガイカブ
ひらたい+とげとげの	ロケットパパイヤ	ロケットパパイヤ	ハリネズミレタス	ロケットパパイヤ		フィッシュフルーツ	ハリネズミレタ
おおきな+おおきな	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンビ
おおきな+とげとげの	すずぶどう	<b>ネコアンズッノガイニンジン</b>	すずぶどう	ツノガイニンジン		ツノガイニン	ジン
とげとげの+とげとげの	ユリグリンピ ス	すずぶどう	リグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピース	すずぶどう	ユリグリンピー

THE LOSS	1		
ME	MET NO.		
	1		
果	a		

ď	B	
ď	P	
ď	P	
ď	1	
ď	P	
d	Part	
d	Park	
d	Park	
d	Park	
d	P. The	
7	POR	
	P. The	
	Park	
	POR	
	22	
	22	
	22	
	22	
	P. R.	
	P. R.	
	P. R.	

### サンダル (女主角限定)

オーリザンダル	机塑发苗	双来
コットンサンダル	トップル木棉	风、耐スピード下降
ハリィサンダル	ひいらぎの木	2K
シルクサンダル	サルタン绢布	火、耐毒
バオバブサンダル	バオバブの木	土
レザーサンダル	兽の皮	-
エボニーサンダル	コクタン	-
ヘンプサンダル	ジャドヘンプ	火
アシュサンダル	トネリコの木	月、耐能力低下
ディオンヌサンダル	ディオンヌの木	木
クロコサンダル	ワニ皮	耐雪ダルマ
ミスルトゥサンダル	やどりぎ	木
フォシルサンダル	化石树	暗、耐黑暗
シエルサンダル	铁甲兽の革	耐石化
ドラゴンサンダル	飞龙の革	风
フェルトサンダル	アルテナフェルト	全、耐混乱

本作的分支任务,都记载在サボ テン君的日记里,在事件累加完成的 情况下, 必须反复种植仙人掌屋才能 看到其他事件。前17个日记为剧情 自动取得,18以后为支线任务。

#### 道具屋のチラシ

- MISSON 18 -

ウェンデル村的道具屋里, 和主 人谈话接受分发传单的任务。接受 传单NPC的位置如下。白天:女神 像旁三人; 喷泉旁四人; 强化屋内



一人;女神像旁的民家内一人;道 具屋内一人;宿屋内一人。黄昏: 喷泉旁一人。夜晚:女神像旁一人; 宿屋右边房间一人。

#### 金ぴかの骑士

- MISSON 19 -

与ウェンデル宿屋的骑士对 话,找到金剑后交还,得到アナグ マ金币。(小叶:飞空艇剧情前 必须完成)

#### 「祈り」

- MISSON 20 -

得到7个同属性精灵后, 在对应 属性日夜晩, 去ウェンデル大教会 祈祷可以得到第八个精灵。

#### 银のナイフ

- MISSON 21 -

与ウェンデル宿屋右上角的ドワ 56

ーフ対话接受。去强化屋与ドワーフ の2人对话后,去道具屋对话获得。



#### 名タンテイ登场

- MISSON 22 -

可以使用大炮后, 在黄昏前往 ウェンデル大圣堂自动接受。盗贼 三次位置如下: 夜里强化屋下方的 建筑之间; 黄昏外的道具屋里; 清 晨(小叶: 宿屋睡觉后的时间)的 强化屋里。之后与圣堂内的老奶奶 对话,得到可以缩小的道具"ちび つこハンマ "。

### グランス兵からの指令

- MISSON 23 -

清晨去ウェンデル宿屋、与グ ランス兵对话接受。晚上在中央民 家有剧情,第二天白天回去与之交 淡,得到アナグマ金币。(小叶: 飞空艇剧情前必须完成)

#### 教会の役目

- MISSON 24 -

可以使用大炮后, 去ウェンデ ル大圣堂送10个"ぱっくんチョコ"



			グローノ
オークグローブ	初期装备	效果	
レザーグローブ	兽の皮	-	
プロンズグローブ	メノス铜	-	
リザードグローブ	トカゲのウロコ		
バオバブグロ-ブ(男)	バオバブの木		
クロコグローブ	ワニ皮	_	
ロリマーグローブ	ロリマー圣铁	_	
スネークグローブ	ヘビのウロコ	水	
シェルグローブ	铁甲兽の革	耐石化	
アルテナグローブ	アルテナ合金	_	
ディオンヌグローブ	ディオンヌの木	_	
ミスリルグローブ	ミスリル银		
ハルコングローブ	オリハルコン	光	
ドラゴングロ ブ	龙のウロコ	火、 耐火ダルマ	
ヴィネックグローブ	ヴィネック陨石	暗	
クリスタルグローブ	クリスタル	全、 耐魅了	

给男孩得到アナグマ金币, 最多交 换5次。

#### 魔族の血

- MISSON 25 -

夜里前往トップル村宿屋,与2 楼プラッシ-3世对话接受,得到10 个后可以得到一个"アナグマ金币"

#### お父さんはどこに?

- MISSON 26 -

与トップル村道具屋小孩对话 接受任务。分别去下列地点收集情 报:ウェンデル村强化屋、"ドワー フ";メノス村的右下民家与化 屋; デビアス馆中 "デビアスの部 屋"; イシュ, 右下男子。此后, 在任务46完成后与ロマリ右房男子 对话。回トップル村得到"アナゲ マ金币"



#### 女神の祝福

- MISSON 27 -

得到10个某属性精灵币后,分 别在特定条件下前往各处。

光精灵:マナ祷告日、白天、 淹の小屋外:

暗精灵:マナ祷告日、黑夜、





ウェンデル市大圣堂入口:

月精灵: 月之精灵日、ウェン デル市宿屋左边屋子;

火精灵: 火之精灵日、黑夜、 ビンケットの馆;

水精灵: 水之精灵日、ぱっく んの Z:

木精灵:木之精灵日、ガイアの 洞穴;

风稿灵: 风之精灵日: 男女主 角邂逅之地上方的黄金女神像前;

土精灵: 土之精灵日、ガイア の颜。

#### 版石マニア

- MISSON 28 -

メノス道具屋与男孩对话,可以 用陨石交换道具。

具体如下: ジャコビニ陨石交換 アルテナフェルト或化石树; ハレー 陨石交換化石或飞龙の革; アンク 陨石交换龙のウロコ或オリハルコ ン;ヴィネック陨石交換ミスリル 银或クリスタル。

#### [续・金ぴかの骑士]

- MISSON 29 -

完成任务19后, 与メノス强化 屋的骑士对话接受。在村外找到金 甲后获得アナグマ金币。

#### い罪】

- MISSON 30 -

在メノス宿屋与右上角的トー マ多次对话接受运送黑い假面的任 务。如果在ウェンデル道具屋卖掉,可得到三个アナグマ金币;安全送还后则只有一个金币的报酬,但只有如此才能使此任务显示在サボテン君的日记里。

#### [8つのコイン]

- MISSON 31 -

与メノス化屋的デンキチ对话接受収集精灵市的任务,得到アナグマ金市,位置如下。

光精灵币:ウェンデル海岸:

暗精灵市: 毒雾の谷;

月精灵市:禁断の矿坑;

火精灵币:海底火山;

水精灵币: 沼の洞穴;

木精灵币: 淹の洞穴;

风精灵市: ウェンデル海岸;

土精灵币: ビンケット周边。



#### [话し相手]

- MISSON 32 -

与メノス宿屋2楼左边老头最 后对话,在对话中选第二项,剧情 后与剩下的人对话,获得アナグマ 金币。

#### [续々・金ぴかの骑士]

- MISSON 33 -

连续完成任务19和29后,与騎 士对话接受。在ジャド沙漠找到其 失落的道具后完成,获得アナグマ 金币。

#### [お届けもの]

- MISSON 34 -

与メノス右下方民家大妈对话接受。与デビアス之馆的プリジット対话后,回去得到サメイロン。

#### [レジスタンス]

- MISSON 35 -

与ジャド道具屋的コートニー



对话接受任务。在夜里去メノス道 具屋,把信交给カート,再回到ジャド交还回信。反复两次后任务完成。

#### [取り立て人走る]

- MISSON 36 -

与ジャド道具屋左下女人对话 接受,5人分别为:ジャド右下教8字舞老人;道具屋左方民家女子; 强化屋男子;左下民家男子;デビアス之馆的ブリシオ。得到アナゲマ金币。

#### 无限の回廊

- MISSON 37 -

与ジャドの右下老人对话接得,解开8字舞谜后回去对话,得到アナ がで金币。

#### [最后の金ぴかの骑士]

- MISSON 38 -

完成任务19、29、33后,在グランス城与骑士对话后,打倒シャドウナイト完成任务,得到アナグマ金币。

#### [武器屋の注文]

- MISSON 39 -

与イシュ市强化屋左下的ドワーフ对话接受,得到5个左右フルーツ后,送给它得到アナグマ金市。

#### [暗の商人]

- MISSON 40 -

夜间去イシュ的宿屋,可以在 对应精灵日里,用3个精灵币换得相 同属性得精灵一个。



#### [7贤者]

- MISSON 41 -

イシュ道具屋中与ショフコフ对话接受,在与朋友的联机通信(アミーゴ)次数超过一定数值后得到道具,可以召唤对应贤者。5次:召唤セルヴァ;10次:召唤ボキール;15次:召唤トート;30次:召唤ロシオッティ;50次,召唤オールボン;7次:召唤ガイア;100次,召唤マチルダ。

#### [月のしずく]

- MISSON 42 -

与イシュ强化屋男子对话接受, 在ガラス沙漠得到"月のしずく" 后,可以获得アナグマ金币或1000G。

#### [新米冒险者]

- MISSON 43 -

与イシュ道具屋男子对话得到 カンクン鸟の羽,再次对话后可以 卖给附近的男子,得到アナグマ金 币。

#### 「药の材料

- MISSON 44 -

与イシュ宿屋老爷爷对话接受, 在沙漠打倒"回虫ブブ"后得到ナ ゲマ金币。

#### [アナグマの値段]

- MISSON 45 -

在晚上与イシュ宿屋前的商人 対话,花4万G买到"アナグマ", 回仙人掌屋,可以养育宠物。



#### [狐独な老人]

- MISSON 46 -

打倒マリリス后, 与ロリマ右 边屋子的孤独老人对话, 选是。之 后回仙人掌屋, 再回去对话完成。

#### [なくしもの]

- MISSON 47 -

打倒マリリス后, 与ロリマ左 边屋子的カズ对话。如果此时身上 有精灵辉石, 即可解放之中精灵的 力量。

#### 「水原のジュジュツシ

- MISSON 48 -

打倒マリリス后,再次进入カラ山脉。可以用10个精灵币换得相同属性的精灵。

#### [精灵救出]

- MISSON 49 -

在任意精灵等级达到30之后, 出入仙人掌屋时能随机接受任 务。任务目的也是随机,完成下



### [ふるえるハート]

土精灵: 奇岩山山顶。

- MISSON 50 -

在特定时间, 前往相对应的女



神像祈祷。

光精灵:マナ祷告日、清晨、 バットムの洞穴入口银像;

暗精灵:マナ祷告日、黑夜、 イシュの市宿屋银像;

月精灵: 月之精灵日、黑夜、 ジャド市入口前银像;

火精灵:火之精灵日:白天、前往ガイアの 路上的银像;

水精灵: 水之精灵日、白天、

沼の洞穴BOSS前的金像; 木精灵:木之精灵日、黑夜、

滝の洞穴出口的金像; 风精灵: 风之精灵日、白天、 ビンケットの馆下方广场的银像;

土精灵:土之精灵日、清晨、イシュ市宿屋银像。



■文/叶灵

PLAYSTATION2

# 世界足球胜利十一人才

用最简单直照的形式采为大家讲解WE7中那些超数 混入的每一个角落。

P52

厂商: KONAMI

发售日: 2003.8.7

五大联赛正在热火朝天地进行,众多世界球星的表现有好有坏,舍甫琴科状态依然神勇,到截稿时候已有6球入帐,而同队队友里瓦尔多则宣告下岗。中国女足的表现仍然让人揪心,个人觉得现在的女足非常像1998年的德国队,只是没有像比埃尔霍夫这样大器晚成的英雄。

■责编 MASCAR

# 一场足球比赛的真正精髓所在

#### CHECKPOINT 01

#### 不同按键传球效果一目了然

WE7的传球主要是由〇、×、△ 三个基本键位和RL键的组合来完成, 在一场比赛中,90%的传球都可以靠 〇、×、△三个键来完成。下面的两 张图非常直观地为大家演示了WE7中 最为常用的几种传球效果。(关于传 中的详细介绍请参考电软第119期)







#### CHECKPOINT 02

#### 两个重要的原则

#### 向对方防守的薄弱区域传球

在一般人的足球理念中,往往都会认为正在控球的队员是最有威胁的人。不光是我们这些普通玩家,就算是世界上最优秀的那些后卫,也会在这个理念的驱使下,身体不由自主地向控球队员移动…往往会有2个甚至更多的防守球员同时被带球队员吸引,那么这时我们需要的传球空间就出现了。特别是在比赛中对付那些经常使用□键夹击防守的玩家,灵活地贯彻这个原则可以说是取得进球的关键。



#### 巧妙地利用防守队员的视线

从PS2时代的WE作品开始,KCET逐渐在游戏中加入了球员视线范围的设定,最初该设定只是体现在禁区内混战,门将视线被挡导致丢球等一些细节上,在WE7中此设定被大大强化。在比赛中经常出现防守队员后面的球员高速插上,而前面的防守队员无动于衷的现象。所以,在本作中,利用对方球员的视线范围传出有威胁的传球,成了玩家需要掌握的新技巧,相信经过大量实战的经验,会慢慢地找到感觉。



#### CHECKPOINT 03

#### 飞び出し特技与传球的关系

拥有该特技的球员几乎都是那些速度见长的前锋,一旦本方中场组织者拿到球,他们就会不顾一切地前插,虽然他们的努力往往会让边裁举起手中的旗子,但是一旦被他们突破便是绝好的射门机会。



拥有该特技的球员在进攻跑位上与普通前锋有很大不同,你不要指望着他们能回撤接球,给他们传球要把你的想象力发挥到极至,经常使用△键传直塞球以及L1+○键的过顶球会有相当不错的效果。

在对付那些使用造越位防守玩家的时候,要坚决让你的锋线队员前插,不要帕越位带来的后果。



#### CHECKPOINT 04

#### 利用取消追球来获得进攻机会

在WE7中,当本方球员追球的时候按下R1+R2键即可以取消追球,虽然这个设定在以前就有了,但是大家除了避免一些不必要的带球出界之外还用它来作甚呢?其实这个设定在进攻中可以发挥很大的作用。

众所周知,随着游戏的A小平大幅度提高,想在游戏中轻松地传球穿越对方的防线越来越困难,有的时候需要更为灵活的跑位才能创造出机会。相信大家在游戏中都遇到过这种情况,就是像下图这样,传球和跑位的路线被对方看空。如果



按照正常路线向前跑的话肯定要被对方球员阻截。这时你可以按下R1 +R2键取消自动追球,控制球员变 换跑动路线,从另一个方向拿到皮球。在进攻中可以利用这个设定来



创造出射门机会,下面的 两个图都是通过及时地变 换跑动路线,从而得到进 攻的机会。大家可以在游 戏中逐渐找到感觉。

CON



↑ 先是罗纳尔迪尼奥利用一个双脚晃动的假动作(游戏中按R2键的那种),将阿什利科尔晃倒。



1 坎贝尔和里奥·费迪南德此时都在注意防守中路的突破,而对旁边插上的里瓦尔多视而不见。

#### 巴西队在上半场临近结束的时候,利用一次快速反击将比分扳平,一直 表现很出色的英格兰队后卫在此球中出现了比较明显的防守失误。这是一 个漏人失误造成的典型失球。

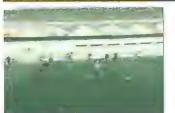
塞内加尔队将比分扳平的那个进球,充分体现了整体传球配合的威力, 是一个经典的快速反击,后来被世界杯官方评为本届杯赛最佳进球,希望



下罗纳尔迪尼奥将球分给里瓦尔多,此时坎贝尔虽然已经上前封堵,但为时已晚。



1里瓦尔多用左脚推射远脚破网。



†首先,塞内加尔的后卫在本方后场将球断下。



↑然后迅速将球传给前方的迪乌夫,迪乌夫没有 盘带,而是用脚后跟直接横传给了中路的迪奥。



1 迪奥同样没有犹豫,一记精准的低平球长传,把球交给了本队的组织核心法迪加。



↑ 迪奥利用身体和速度的优势得到皮球,脚外侧推射得手。



†迪奥在传球后积极地向前奔跑,本方左路的 那名前锋队员,已经吸引了2名丹麦队防守队员。



†中路的迪奥只有一名球员对他进行盯防,法 迪加及时将球塞向中路的空当。

### 瓦解对方的进攻

个人防守意识有3种:区域防守、 保护和盯人。其中盯人需要进行单 独的设定,一定要把对方最有威胁 的那名球员盯死,拥有"盯人"特 技的球员会有很好的效果。另外两 种请参考下面的图解。

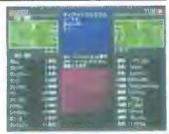






团队防守体系有3种:平行、拖后 和自由人。比赛中运用较多的是前两 种,在派兵布阵的时候要注意本方后 卫的位置属性,拥有SW和LIB的队员 是比较重要的,同时"DF统率"特技 对于造越位战术也有着很大的影响。









WAY OF THE SAMURAL 2



# 2004年全年预订优惠开始了

### 凡邮购A、B中的一种即贈40CM高大仙人掌召喚兽一只

- A、订阅2004年全年《电子游戏软件》235.20元(9.80元×24期)
- B、订阅2004年《电玩新势力》+《动感新势力》212.20元

(8.80元+8.80元)×12期

#### 预订须知。

- 1、邮购全年杂志者免收邮寄费。
- 2、以上两种邮购全年的读者将做为首批VIP读者对次世代联盟出版的所有出版物及游戏周边产品予以特别优惠。具体优惠办法将随时通知。
- 3、以上杂志价格如有上调,读者不需承担任何上涨费用。价格如有下调,杂志社退款或赠送等值产品或留做备用金供读者选择。
- 4、可以跨年度续订、赠品不变。
- 5、中间无论何种原因退订,只须将杂志社赠送之大仙人掌召唤兽寄回杂志社即可办理。
- 6、以上条款的解释权在次世代传媒联盟。

接受汇款日期: 2003年10月10日——12月10日止





# 減金曲CD大邮购

最终幻想1-10交响CD

简称: FF1-10







樱大战珍藏CD2

● 简称: 櫻2



































次性购买5张及以上的证据可享受 5元/张的优惠

清注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的 音乐CD(只写编号亦可) 例如: FF1-10(A01) 樱大战(A02) 合金2(B05)

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部(邮资免取)邮编:100011 联系电话:010-64472177、64472919

VCD+DIY不干胶游戏贴纸,并有多项奖品抽取 掌机迷第五弹乘胜出击 ,全彩掌机迷+游戏



#### 掌机迷(5)

■开心价:10.00元

已出版



#### 最终幻想典

■定价20.80元(含挂号费2元)

已出版

### 电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10

B01 櫻大战2 A02 櫻大战

A03 恶魔与天使

B02 高达经典名曲(E188)

B03 最终幻想X-2

A04 红宝石MTV

B04 最终幻想XI

A05 超时空要塞

B05 合金装备本质

A06 动漫电玩金曲集 B06 任天堂全明星交响曲

(邮购详细办法见本期广告页)

电玩新势力银版MTV

6.80元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

叹的爆发力 动画欣赏与导购资讯 。拿出两小时 ,动画媒体新势力 ,爽快一个月



#### 动感新势力8

■定价:8.80元(双光盘)

已出版

容由浅入深,通俗与提高并举,游戏迷必看必备均毕业清华,目前在美国专攻游戏动画。本书 国内第一本有份量的游戏设计与开发专著 。本书内 ,作者 人民交通出版核 航空工业出版和

#### 游戏的设计

■定价50元

已出版

#### 电玩新势力DVD

第1辑(极少量存货,需求速购)、第3、4辑 每本10.00元 (第2辑已售完)

#### 动感新势力

2003年第2期单光盘

6.80元

第3、4、5期(少量)双光盘

8,80元

#### 注:动新第6、7、8期已全部售完 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10 第15、16、21、22、23、24期(9月7

动感新势力金版MTV(第二刷) 9.80元

樱大战典藏纪念

15.00元

值极高。第二版蓝色封面爆卖中! 国内第一盘动画金版MTV **幽MTV加同名CD加完美中外歌词对照** ,最经典的十余部动 ,收藏价



#### 动感新势力 版MTV第二

■定价9.80元(双光盘)

已出版

作 2003年美国E3展实录 ,每部都是今年游戏商战的最强火力 ,42部即将问世的游戏大

#### 电新DVD4

■定价10.00元

#### 电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9,每期8.40元。13 期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王 国之心CD)16期(VCD+特制团扇) 17期(足球 CD) 18期、 19期(史克威尔经典音乐CD) 9.80元

注: 电软2003年第1、2、5、6、10、11、 12期已售完

#### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18 辑有售,每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

掌机迷2、3、4、5

10.00元

邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177,64472919 邮资免取

特别提示:《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购,请勿汇款、以前邮购继续有效。

### 天下玩家 玩大展不敢不 笑谈人生 家长会

好支持任天堂的问题秃头联络办公室

国天城的窜

game@gameach.com

问题编辑/风林

MINTENDO

本期的制作比较紧张, 距离结稿就剩一天了, 风林真是 有点起急。不过急归急,做起来没有一颗平常心是不行的。尤 其是像闯家这样文字堆出量的栏目,听着罗比或者陶zhe的 音乐,总是不自觉地能够找到很多字句顺泻的思绪。其实木 头是个记性很差的家伙,每次做完了闯家都忘记了做的内容 是什么,结果杂志一出版就抢着先看自己的栏目,还津津有 味, 绝对是有些自恋的嚼字狂……

电

取

it

划

4

万

为

14

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林(收)100011

ninclub







如果有时间的16 发现的16 他很多事情,自己在放假前少 设计了很多活动,但到最后却 

则头的PS2转手。他计是抽风了。 最后能过 才发现这简直是天所不容。 辛亏国已觉醒的异 然还真不知道又要做出什么后便的事情来呢 食心感恢复了。 各戏似旧是我的最表。依旧

#### 年度预订,先下手为强

软 2004年度杂志邮购预订就要展开了。大家可 能已看到这期的广告,大致意思就是订一年《电 软》或订一年的《电新》加《动新》,则赠送一个 40公分长的仙人掌召唤兽(这次能当枕头了!), 并免收全部邮费。

《最终幻想典藏纪念》附送的仙人掌召唤兽 受到广大玩家的热烈称赞, 甚至可以说许多人就 是冲着仙人掌召唤兽才买《FF典藏》的。不少读 者欣喜之余表示, 仙人掌召唤兽太可爱了, 不过 要是再大一些就更好了。因此这次特意为2004年 度杂志邮购订制了40公分长的大仙人掌召唤兽,以 满足大家的愿望。这可是任何地方都买不到的啊!

除此之外,预订全年的读者还有些好处。从 今年的情况看,读者得到的实惠比最初承诺的要 名得名。据风林所知,大仙人掌召唤兽定制数量 有限,喜欢的读者还是早点下手,以免像《最终幻 想典藏纪念》一样被SORRY。

另外, 订2003年全年和半年杂志的读者的CD 宝将于10月底以前寄出,挺精致的,不会失望。

#### 《FF典藏纪念》将出DVD版?!

《电软》19期(9月10日出版)我们就公示 《最终幻想典藏纪念》已全部售完,停止邮购。可 不知什么原因,有不少读者"置若罔闻" . 173 旧寄钱邮购。仅9月26、27两天,杂志社即收到 54份邮购《FF典藏》的汇款单,发行部只好—— 退款。这不但给发行部造成不必要的麻烦, 更 使读者也蒙受了邮费等损失, 真是双输。发行 部通过我转告大家:一、注意看《电软》的邮 购信息。二、"服从命令听指挥"(笑),无 论如何,谢谢广大读者对我们的信任和支持。

有不少读者和发行商要求加印《最终幻想 典藏纪念》。特工黄表示,因为已有出版《最 终幻想典藏纪念》DVD版的计划,所以决定不 加印。希望DVD版出来时,大家能捧场。关于 DVD版的具体出版时间, 风林亦不清楚, 抱歉。



#### 网站筹办需要人

忘了哪期风林讲过次世代传媒联 盟要开办网站。后来因为没有什么具 体消息,风林也不便再说什么。最近 此事已确定: (一) 网站大约会在年 底前开通。可以肯定的一点是不设论 坛。是帕花钱? 帕小编不务正业? 头 头对论坛有编见? 具体原因风林还真 说不清。不过以特工黄的个性,要么 就不干,要干就一定会认真。所以风 林认为网站一定会有模有样,要不然不 会拖这么多年。现在卖冰棍都有网页 了(笑)。(二)现在网站正在招人, 在北京报纸上已经登了招聘启事。招 聘对象一是网站设计、美工。二是网 站编辑管理。有相关工作经验,熟悉: 再版, 《动新》6、7、8期已停止邮

游戏的会优先考虑。不过风林总觉得 光招北京的有点不合理, 外地有才华 的一样应该吸纳。特工黄、AKIRA不 都是外地人吗?待遇嘛,《电软》一 向工资是比较高的, 应该没问题吧。 所以一向锥处囊中的毛遂快点自荐。 记得《集中营》时代一招人就是"通 辑令",真有意思,风林就是作为 "通辑犯"自首的。现在还有些杂志 发布"通辑令",没意思。可惹人注目 的新办法,风林也缺乏创意。能想出来 的只有"一经录用,月薪10万"(笑)。

#### 《动感新势力》牛气十足

最近AKIRA主编的《动感新势力》 成了大牛股,牛气冲天。《金版MTV》 购。2-5期也是朝不虑夕。《动新》 在腾飞中。

风林一向看好AKIRA(崇拜), 觉得AKIRA根本不是潜力股的问题,

《动新》的牛气应该在预料之中。只 不过做了7期以后才大展鸿图让风林有 点意外。风林在此讲一句心里话,喜 欢动画的读者一定要看《动新》,对 动画不了解,不太有兴趣的读者一定 买《动新金版MTV》,看后你一定会 对动画刮目相看, 你才知道什么叫 "精品"。

最近动画展挺热闹。10月2、3日 在武汉有个动画展。日前接到通知10 月23—28日在青岛有一个"漫画卡通 产业论坛艺术周"(名字挺长),活 动也挺丰富,有什么"产业报告及投 资论坛"、"动画教育及技术论坛"、 '卡通产业市场论坛"、"数码技术 发布"…还有,还有就是吃饭挺多的 (笑),中国人嘛!



#### 不是广告的错……

风林最近还好吗? 看了这么久 你们的杂志,我想应该发表点意见 了,咳、咳……

最近, 你们改版改了好几次了, 有的改得还不错,比如"家",起 码有个家的样子了, 这是我们这一 派的避风港;有的吗…就不怎么样 了,比如广告。虽多送了几页纸,但 全成了你们为自己扔的广告,气死 我了。本来像"傻子日记"、 "点 心铺" "莱茵之声"等一些好的 东西都可以保留下来的, 却被广告 占去了,难道读者不重要了吗?对 了还有那些画,有几张不错,但未 免大了点吗,读者们的信也有点少了, 是你们没有登,还是寄信的少了? 如果人不够, 信看不过来的话可以 让刚去的那个叫黄金!C的帮忙嘛! 你们在写攻略或报道新游戏时能不 能公告一些RPG游戏中的战斗画面, 因为本人喜欢ARPG和战斗系统是 ACT的RPG类游戏,帮一下这个小忙 应该可以吧, 风兄。

我想通过"家"认识一些笔友, 风兄能成全我的愿望吗?因为我们 镇上(本人是半个农民),只有我一 个人读你们的杂志,而且好玩游戏 的那几个人都在玩《传奇》或是私 服,还有CS,本人不是很喜欢电脑 游戏, 所以……(山东 张克成)

■张读者有的说的挺对,但木头并 不同意全部。比如广告。如果没有 告的宣传,谁晓得木头心血炮制 的《掌机迷》是个什么样内容的本 本呢?还有本社推出的其他产品。 如果没有及时的广告宣传的话,不 仅是杂志社,对于很多读者来说也 是极大的损失。话说回来,《掌机 迷》最近势头渐猛,搞得好多同行 大不高兴, 牢骚不少。木头敢笑, 少话些别人, 多做些自己, 才是正 路, 要不真可要被别人拿掉饭碗才 算。木头也懒得把时间花在无聊的 斗嘴上, 好自为知请。

#### 勇敢点吧……孩子

怎么这样子?!

今年的开学是吾今年当中最倒 霉的日子!开学的第二个星期五 (03年9月12日) ----晚自习, 马上 上课了,我想把我最LOVE的GBA从 书包放进抽屉里,也没想玩,刚好 被TEACHER LOOK! OH, MY天! 完 了!我当时就没了魂! 随后就马上写 了一份比方文山还好的检讨书给老 师, 可却换来一句: "毕业后还给 你"!要不叫家长来拿!我的眼泪 就……本以为再过2天就买《掌》了 的,可是现在看见"GBA"心里就 像刀割一样。当时我看了《家》中 有一位朋友和我一样时,我就很同 情他,唉!同是天涯沦落人啊!

林兄、你说TEACHER还会给我 吗? 我想潜入办公室里……(广西桂 林 黄维)

■根据木头的耳闻目染和亲身体验 的经历来看,你的GBA有80%的可能 会XX……虽然是黄读者做的不对, 不过木头还是劝你赶快向家人承认 错误, 把机器拿回来的好, 起码心 安些。据了解, 最后到毕业也没能 拿回来的例子已经不少了……

#### 3 确是近亲!

十分感谢上次对我的回答!上次 说希望PS2快过时,实在冒犯了。因 为如果现在拿2000个硬币买PS2太夸 张了吧……1、听风林兄的教诲(不 能硬件BUG刨除),于是想起自己 修过SS和DC的手柄,就操起螺丝刀 拆了DC……里面景象触目惊心,除 了满眼MADE IN CHINA外,光驱竟 无一螺丝固定在主机上, 就这么放 着! 于是乎,我取出已作存钱盒的 原装坏SS,下俩螺丝往DC上一装, 玩Z、D均OK。此除说明DC、土星 一家亲外,是否说明该DC为翻新机? 2、有人说DC现在是恋爱专用机,难 道DC不出除恋爱之外的GAME了? 3、风林推荐的DGGAME16款的确有

大陆宴用主机『神游机』正式发表 任天堂自产中文游戏陆续推出……■ Π: 试宣布将现行主力硬件GC降至99美元,硬件价 战量低底线达成!!= 家用&常上 新研 件现全力开发中,全力阻击囊派!!■ 『神遊机』 购买金条后备充足,两部购入预定,至胜方休!!!!

很多我玩过且觉PERFECT, 可惜寻; 不到Z版啊! 4、对NGC兴趣大增, 请问一个ACT、STG、MUG也迷生化 的玩家,NGC是否合适?

这次就问这么多。上次当我看 到自己的名字时, 高兴得不行啊! 太感谢风林了!望闯家越办越好! (贵刊CD水平极高,可否考虑一下 月轮和白夜的那张OST?),就到 这里, 再见吧! (江苏 冯宽)

■你的DC看来被人狠命蹂躏过! 倒 霉的螺丝居然都不留一个,确是某 些波士下手过狠所至。翻新不翻新, 其实已无所谓, 毕竟我们强调很长 时间了,大家在买的时候应该心理 准备充足才是,区别就在于奸商下 手狠到什么程度了。

目前SEGA系主机基本上只作为 个人收藏而存在。DC勉强还有几个 零星的少女游戏出(18禁改),还 有最近推出了一款名气尚缺的射击 游戏,奄奄一息。其实DC好游戏不 缺,像前期木头给的十六游戏名单, 个人就以为各个是精品, 如果能够 在犹如过眼烟云的游戏盘片山海中 保持平常心,想来木头今后也就没 有必要再做这些"老游戏推荐赏" 了。找准自己要打的那款游戏才是 最重要的,而对于那些迷茫于游戏 发售目录中的玩家, 我们还有为其 指点方向的必要。至于解决不了正 版的问题, 木头觉得若是真爱游戏 的话, 在无能为力的情况下, 好好 体会银碟也无不可,只要确实认真 对待游戏就好。

而对于GC, 却正当旺年。冯读 者提出的动作射击皆是GC的代表类 型。玛丽乔伊, 斑鸠式神,这些游戏 的锋芒盖其他硬件根本不成问题。惟 有音乐游戏GC尚缺。

#### 4 多功能不可取!

想问你个小问题, 之前在《电 软》上看过一则广告,是和明32位 游戏机、兼容CD/VCD/MP3/PS游 戏碟。请问这部机与PS相比性能如 何? 值得买吗? 本人可是缺铁的玩 家,一年打不了几个游戏,次世代 主机我一台也没有, 这次是家里的 VCD机坏了,所以想VCD机和PS游 戏机一齐买罢了, 请回答哦。快到 十一了,祝有个长假吧。(广东湛江 陈昱东)

■凡事求个"专"字,电器更是如 此。总不能说,您腰缠万贯买了大 背投就可以省下音响的钱,该买的 东西得买, 在这上面省钱不可为。

很多朋友都抱怨自己PS2坏的 快,自己却玩儿了命的抱着机器放盗 版DVD, 不"爆机"才怪。游戏机 就是游戏机, 分工要明。虽然厂商 给主机增添了很多"这那"的功能, 但这些噱头实在只是一些无聊的涨 价借口而已。

另外, 就那些国产的攒装货, 实在是耻的狠。改个机器玩人家日 本的游戏就告诉是国产主机……前 段时间推出过的某台"中国第一台 xx位主机"现今也没有动静了 ...... 这样的"中国特色"要不得。



#### 5 多功能不可取!

这已经是给你写的第N封信了(笑), 这一次小弟我真是遇到了难处,全靠风 兄你帮忙了。

小弟来自湖北,到北京当兵已经快一 年了,但由于是新兵,所以无法外出。在 一次一次忍受不看《电软》的折磨后, 我终于暴走了 (汗), 学习snake前辈, 成功地捧回了2003年16期《电软》。等 看过后才知道有《FF系列典藏纪念》和 《游戏的设计与开发》这等好东东,光 是看封面就已经让偶流口水了(班长: 好脏啊,给我滚出去写!),回想这一 年, 小弟已经错过了很多很好的东西, 想去汇款估计行不通, 因为上次是小弟 用豹的速度狂奔而回,只用了5分钟才没 被发现。如果等到小弟可以正大光明出 来时,估计两本好书早已绝迹江湖(不是 限量发行就是不接受订单,好痛苦啊…) 所以请风林兄给小弟想想办法,给小弟 指一条明路, 小弟真是走投无路了啊! 如果能有充分的时间外出,一定用特快 邮件购买,可是…(企图谋害连长中, 请勿打扰。)(北京 钟浩)

■…… 风林怕是也帮不上忙了。《最终幻想典藏纪念》和《游戏的设计与开发》皆已停止邮购,目前杂志社也没有存书可支,卖得精光。摇头中

#### 6 杂侃………

好久没给《电软》写信了,因为现 在的时间太少了,连玩游戏的时间都没 有,就更别说写信了。

《电软》现在变得很华丽,但却不耐看了,最爱看的仍然是新闻、GAME点评等一些栏目,建议多增加一些新闻的页数。《电击收藏》很不错,但仍有待改进,至于CD就不用期期都送了吧。改送一些海报什么的也不错嘛!老是送就没什么意义了,再者有很多CD我都下。这次什么用!现在的CD好像随便找一张来凑数似的!希望今后能减少一些攻略页数,多增加一些较有深度和内涵的文章,像以前的叶展、王俊生君的文章,好像现在都很少看到他们的身影了。

PC正版《鬼武者》已入手一星期了,却还没时间玩,因为近期一直在看DVD,下星期准备入手《潜龙谍影2》PC正版(这名字没"合金装备"听着亲切)。以后如果生化系列再次移植PC的话,我也一定会买正版!因为我感到PC正版的价格还是可以接受的。如果以后PS2、XBOX、NGC的中文软件价格在一百元以下的话我认为还是可以接受的。当然大作可以再贵一些。

其实本来想买一部PS2的,但因为时间实在太少了,只好年底再说吧!不过话又说了回来,现在对PS2的机能实在是太看不过去了,如果GC或XBOX上能有PS2上那些经典游戏的话,我一定不会考虑PS2的。说到这里倒是想问一下风林兄,你认为PS2模拟器最迟要到什么时候才可以正常玩游戏,我认为明













#### 热卖的窍门





年应该就差不多了。那样我就不用 再考虑PS®了,我会买一台NGC。 因为上面有我最爱玩的《生化》系 るい。

其实现在经常玩的游戏是用街机模拟器的《圆桌骑士》、尽管已经这么多年但我仍然推崇其为AGT的至尊,甚至现在的《鬼武者》都无法超越它的那种战斗感觉。大期待3D化的第二代中:《不知卡氏是否有计划推出其续作?!)

另外12人街霸也是在下的最爱。 请问风林兄PC上有无《街霸3度 冲击》的模拟器(街霸3有街机版 吗?)。我一直在市面上找不到DC 的模拟器卖,请问在何处可下载。 模拟程度如何?希望能在贵刊上刊 登一篇有关DO模拟器的详细文章。 拜托!

其实在中国要为游戏软件来定 是非常困难的事情。 ◎德有了PC 的 "28"标准,但实际上这样做的 后果就是软件公司吃不饱,消费者 也未必实账

对于软件的价值,自那很多人的 人只还都停留在盗版的成本上,而 这样下去无论是对软件商还是玩家来说都是无益的。有时候真是觉得可笑,正版软件居然要自降身价与盗版竞争,后果显而易见,包装掉了档次,内容毫无水准……倒真的是和盗版有一拼了。

前天木头买了正版的《大块头有大智慧》的DVD,起价15元,很公道。虽然包装有够烂稀,但看在可以第一时间一饱眼福就不在乎这么多了。但没想到开头的强制广告居然有6、7分钟之多,完全将看碟的兴致扫飞,怒火充头,狠不得将碟撅碎(每次看都要先看一遍垃圾广告,实在是要命)。但冷静下来细想却觉得自己理亏。

要实惠还要最好,这便宜确实没有两头占的。



#### 7 不可不答

我是一个13岁的《电软》读者,这是我第一次给"家"写信,写信的目的是为了请教您几个问题:1、我对掌机十分痴迷,所以准备买一台,您认为是邮购好些,还是亲自去买好些?2、像我这样年龄的人,对于什么类的游戏最适合?3、您认为一人玩游戏的时间,最好是多久?憋了这么长时间没敢说出的话,今天说了出来,真是心情舒畅啊!(湖北 赵忍冬)

■ 1、亲自买,请瞧准SP;2、传统的动作射击游戏,但要特别避免一些有过度ш腥暴力的游戏即可。不过掌机上的动作游戏一般都是比较健康的,赵读者可以放心游玩;3、木头打游戏看心情,心情好打的时间就长。有说法是打一小时休息一刻钟,但真打起来怕是控制不住时间了就……

# -

# TOKYO 2003 游戏展最现场采景特辑 特派记者:周众吃



匆匆忙忙,东京展就这么交错而过, 回过头来似乎并没有什么在自己的头 脑中划出痕迹的惊喜爆出,难道这一 传统游戏大展真的已经开始步入没蒂 的深谷?千万不要,起码在木头抽身 亲往前还是不要的好。

这次亲自到场的是木头的两位好友, 他们用自己的辛勒汗水与不怕挤死的 敬业精神感动着远在北京老巢的某个 人,其中有礼品的重磅诱惑,当然更 多的是亲口描绘的惟妙诉说。

◆財馬本次展会(OSPLAY中華经典的一封別者,此表等的"背籍纪事"只过不差。从表來到前身,都十分专配,让人問意深到。这样來來的行物結計負益只有日本才能予到域。看自由几期關係的計算部部還本头最認的丧尸了,目以为電磁业不会比这两位差。

▼排环的点查在本届属金上也有的卖, 身材高贵的比赛见图M……





让人看完后就有些精神恍惚的皮鞭女,来自 KONAMI "恶魔城" 展区。本届展会的招待小姐总 的说来水准还是不错的,虽然有些大妈级的搀杂 其中,但慧眼的记者还是抢到了不少靓丽MM的养 眼美照。倒是历年都有上住表现的微软招待小姐 本届的素质特别一般,除了身材上比较突出外, 外表都有让人萌生噩梦身上,完全没有照顾到未成 年无话题撤到美女身上,完全没有照顾到未成 年无头顺道说说与游戏有关的比较好罢……还请读 者谅解……





据记者说,上面这位大权让人看完后 实在有扇嘴巴子的冲动。木头一看, 很专业嘛!本属展会任天堂头头岩老板在第一天发表了讲话,公布了中国 主机"神游",令人提合。虽然没有 大规模的展出,但是任天堂还是在某 个角落里借名发表了不少情报。比如 那个酷酷的SDGC,真不错。









上边这位"伊库"组合,还光着脚丫子哦~据说地上有点扎······每次COSPLAY都成 为TGS的一大看点,而本届似乎倒有点展内无料展外报的感觉,游戏展真正有意思的 试玩不多。不是需要大排长龙等上几个小时来体验五分钟,就是游戏早就以盗版的形 式横行国内,看着都够了……另外,这次公布的原创游戏也不够分量。而且大部分都 是在E3展上亮过相的游戏,BIO甚至连新影像都没有给出……有些厂商不在状态,心 不在焉。



奉屬东京屬记者们迅递到了不少中国朋友 有 的基在日本假学长有 有的是特里去展会一行, II 侧左对这两位WM(最然时的有些虚了……)。也 算是给国人增光了吧。



寸步难行,因而电脑游戏也就完全占据了人们的心。同学中有许多人,一张嘴就是各种网络游戏或PC上的RPG,另有许多人是山沟里回答便是FIFA,谈起RPG,回答便是《轩辕剑》,谈起网络,便是Coanter strike,完全没有游戏机上的WE、FF这些大作的影子(其我得先问他们是否知道什么叫游戏机。

香恨。 最后的两首《樱大战》,不知为何让我产生了真正的共鸣。这个游》 取后的两首《极大战》,小如为何证式广生了其正的共鸣。这个游戏 税满意。樱很可爱,董也很个性,不过仅此而已。于是后来我没有 买SS,错过最初的浪漫。这种否定是肤浅的,我承认,不过外表的美 是第一印象,是人本性喜爱的,也是许多内在美的存在基础,外在美 想,爱剩卡、格里希努、花火三人的濟纯、华丽、繁雅,或者说是 可爱、高贵、温柔,是应该能打动那些从未玩过樱战而直接从DC时代 打击,现在仍隐隐作痛)

◆表記的自己工的以表示)

还要提一下WE。它占用了我从年初到高考前的另外100小时, WE6而不是2000的话,我高考复习便能多100小时了。2000的画面虽不堪入目,但在PS上还行,而且操作简单,头球很畅快,俱乐部模式也让人满意。WE6太精致了,少了系列的本色。俱乐部模式,尤其是买球员,让人摸不着头脑。WE也是游戏,不论实况不实况,她也

5.考前我曾想,看5年电软没投过一封信,这次若能圆了清华梦,就 电软和她的相关产品,在《CS》的硝烟中打一打《真·三国无双3》 (已过200小时),在电脑的环境下保持游戏机的一片独特空间。

# 光塘画廊

编辑/风林 本期 vol.89







【宿命传说2】 广西 官忠宁



【HALO】 上海 克舟半人马







片西 黄永发



万众期待的《353》资料片《猛将传》终于粉墨登场了。KOEI在建社25周年之际推出了这款超人气动作游戏的资料片无疑为近期低迷的游戏市场注入了一针强心剂。游戏的销量将再次向世人证明"无双帝国"的存在已是毋庸置疑。

虽然抱着对这个作品的无限期 待,但拿到此作品的时候笔者的 第一感觉就是KOEI难逃偷懒之嫌。不但开场CG没有认真制作。而且连整个游戏的界面也没有丝毫的调整。所以HANSIR的游戏兴致一直没有达到亢奋的状态,直到游戏进行到5小时左右,当笔者对整个游戏有了初步了解并且拿到了本次猛将传中的第一把LV11武器马超的"双龙尖"时,才意识到三五三猛将传

绝非骗钱的劣质品。无论从列传关 卡设计,还是全新加入的评分系统无 一不体现了这个系列已经走向成熟。 并且达到了一个颠峰状态。作品本 身所带有煽动性和刺激性已经不是 一般动作游戏可以比拟的,整个系列 的王者风范已经渐渐显露出来。而 且新加入的众多要素更是值得无双 迷们深入细致的研究



# POINT

# 游戏相关说明

首先要说明的是,本次的猛将传和上一代一样都是一个独立的游戏,即使在没有前一代记录的情况下仍然可以进行游戏。只不过武将的各方面数值会恢复到初始值而且武器的等级也会从Lv1开始。

大多数无双迷已经拥有了真三国无双3的超强记录,在第一次放入猛将传 光盘时系统会询问,是否和真三国无双3的记录进行连结?如果选择是的话即 完成初步连动。连结以后可以继承所有3代中获得的武器。道真。武勋。於2





兵等等要素。而选择否。系统将重新建立一个新的档案,所有武将和一切要素都将变为初始状态。 这样的话就算再次放入猛将传光盘并且重新启动也无法完成和上一代的连结。 如果想再次初始连结的话就必须进入PS2的记忆 一 管理画面。 他这个新创建的,没有连结的记录删除才可以进行再次连结。

在猛将传的光盘当中其实已经包含了真三国无双3中所有的关卡以及隐藏 关末。但是如果想在猛将传当中再次挑战这些关末则需要真三国无双3的光盘 做一认证式的交互,这也是光荣对待那些无双迷们负责的表现

育先选择游戏主菜单中列传模式下方的 中作为成立。 ORIGINAL,这时候系统会要求你取出猛将传 的光盘而放入真三国无双3的游戏碟。 经过检测以后系统会提示你取出光盘 然后再次放入猛将传,随后便完成了整个连动。 再回到主菜单会发现多出了 原来的无双模式还有FREE模式。 同时包括了上一代中隐藏的所有关卡

列传 修罗、挑战、对战、FREE(连动以后),而在挑战模式当中全新加入了连斗模式。在里面可以与一系列武将进行车轮战。最终取得名次(初始的第一名是吕布、连续击破30人)。而且可以在这个模式当中获得特殊道具

要根据系统给出的任务所决定。建立 在有一定剧情的前提下,修罗模式通过线场上获得的武勋来换取游戏进行 当中所需要的道具。而且每个武将所 该得的道具都不可通用,这一点在无 影当中提高了这个模式的难度。而且 要说明的是。每个关系的任务完成后 武将的体力值将不会加满,而是保持 战后的状态直到下一关。所以在游戏



后期,游戏者必须依靠赚取的大量武勋来购买恢复体力的道具维持生命。武 器的最高等级为9,贵重品会在不同剧情中的"国都保卫战"中出现,关于修 罗模式的细致研究会在下期的补透当中给。

本次猛将传的难度设定继承了上一代猛将传 的特点,即在游戏中加入了达人难度(相当于 上代猛将传的最强)和人口难度。在中级以上难度中,游戏者会发现敌人。 大幅度提升,这也间接说明了此游戏直接面向的是希望挑战更高难度的超强 无双迷,在达人难度下 大家可以充分感受到这一



# BUG的修复与新增要素

下面是关于一些修复BUG和新增要素的简要说明:

1■ 某些关系的背景音乐不再发生混乱现象而可以顺畅的播放。上一代率这些关的背景音乐的确存在与关系本身的冲突(程序BUG) 这一点在猛将传 当中得到了很好的修复





- 2. 在上一代中宫波之战的BUG被完全修复,如果选用赵云和一个魏将配合 那么就会出现多个赵云岀现的BUG)
- · 在真三国无双3的一骑讨模式当中,即使游戏者装备了再强的道具和特殊 道具也是无齐于事。进入单挑以后的各项数值均还原成不装备道具时的初始 值,这就是为什么上一代当中只要对方一套C5攻击以后就可以轻松解决玩家 的原因。在这一代当中修正了这个BUG真是可喜可贺,"生死念书"的加入
- 4. 游戏中的失真现象有了明显改观(可能是因为制作引擎的修改和某些关 卡采用小地图的缘故
- 5■ 在真三无双3中,如果装备了高等级的"活丹",那么虽然无双增加量会 迅速提升但是相对的无双懵消耗速度也会增加。这样装备了"活丹"之后就 没有任何的效果。在本次猛将传当中修正了这一错误。
- 6 一些在事典当中的错误被修正
- 7■ LV10武器可以在任何情况下带有属性攻击。而上一式则是只有某些特殊 的连续技才能发动属性攻击。而且猛将传中重新修改了一些武将的动作建模 和特性,这些武将的无双技中还带有属性攻击(比如说诸葛亮,甄姬),这也 从一个方面提高了游戏的挑战性与可玩性
- 8 连斗模式当中可以使用培养过的武将,而且在一场过当中,并为时双方 的无双槽都可以看到而且为满,这样就社绝了电脑使用连续无双的无赖行为。



# 特殊道具入手

本次的特殊道具与上一代相同,可以在任何难度下拿取,所以玩家不妨 在刚刚接触这个游戏的开始阶段,把难度设为一般或者更低,这样既可以经 松入手这些珍贵道具,又可以顺便熟悉整个游戏系统以及适应新的打法。这 次增加的道具较之上一代的猛将传有所强化,取消了一些无甚意义的垃圾(比 如说响雷仙宫,可以发射带有雷属性的箭弩。狂疾术书。与达人装束相克 起身以后攻击力上升而防御力下降等)而这次加入的道具大都是针对不同武 将的新打法而设计。有些道具的使用价值很高。下面就做

无双铠

上-代曾经出现过的道具。||效果:受到弓箭攻击 时不会硬直 在某些特殊的关卡相当实因 的股份方

去。在孙权传合肥退却战当中,只要击败张辽三次就会出现输送部队,出现的 地点在地图的西方正中位置,输送队长会向北经过城门附近在东北方的据点 撤退,所以一旦出现输送部队出现的信息以后最好中断SAVE,然后顺着上 述路线击破输送队长即可获得。

馒头袋

笔者认为平庸的道具,使用价值不高。而且这个道具 是否和七星带的某些特点相关 笔者正在研究当中。

效果:馒头的出现几率上升,■取得方法。在许褚传集落攻防战当中获得, 只要击败所有的输送队长和所有的敌方武将,最后一个出现的是满宠,在将 其击败以后会出现贵重品发现报告,拿法相对简单,只是要注意不要放走输

背水护符

有一定使用价值,在某些需要高击破数的关卡当中 适用 但是同样要注意提高防御力 ■效果 攻击力 猛增而防御力下降。 

取得方法。条件很简单,只要在诸葛亮传月英获得战 当中连续打败月英六次就可获得,在倒数第二个月英被击破后出现贵重品发 现信息。位置就在最后,个月英的附近,注:要达到每场都"快胜"最好配 上绝影暗,而且本关中的两个副将是否斩杀都与获得背水护符无关

这个道具是喜欢"一骑讨"玩家的心备。■效果: 生死念书 - 55 讨 时间无限,也就是说双方一定要分出胜负 之后才可结束。一骑讨"(如果是玩家被斩,那结果一定是GAMEOVER 家考虑清楚以后再选择是否装备吧! 取得方法 只要选择挑战模式中 的连斗,连胜31场以后就可以取得了。

咆哮兜

笔者认为是纯粹的"凑数儿"道具,根本没有什么 价值回言。■效果:装备以后可以在战场上随意使用

P8报名号攻击 并且不受杂兵的干扰。■取得方法。在张飞传长坂桥防卫战 当中在曹操出现以前击破300人,并且不可使敌兵通过长坂桥。也就是只能在 附近杀敌《以曹军的营门为界,出了营门就不会出现),达到以上条件以 后会出现输送部队,击破之便可获得。 (注意输送队长会从左下后的据) 直向上跑,所以一旦出现请马上以最快的速度追赶。建议配上绝影谱)

乱舞刚书

上一代猛将传出现过类似的道具、实用价值一般。不 过在特定战场仍然可以发挥不小的作用。■效果: 双乱舞的同时击溃敌人的防御。■取得方法。在吕布传虎牢观关歼灭战当中





刘关张三弟兄到来以前达到"1300人斩"以后就会出现输送部队。这关主要 是拖延敌将的时间 因为一量敌方武将撤退就会在一定时间以后出现下 批 敌将,但如果使用 逃跑大法 的话就会很容易达到这个条件 详细方法见 下文中的吕布」、11武器取得方案。

鼓舞太鼓

属于中等使用率的道具,一般不装备,■效果:提 升我方士气。 🛢 取得方法:孟获传南蛮合战当中,在 我方只有一个据点存活的情况下。由破敌方所有据点。最后一个据点封锁以 · 古会士现贵重品发现报告 地点就在敌军本阵的正中偏下位置

鼓舞太鼓

笔者认为最强力也是最有实用价值的道具之 建议 大家及早拿取。■效果:提高玉的攻击力。(大家可 以试一下用诸葛亮配上LV4的斩玉再加上此道具的效果,一看便知)■取得 亏害,周秦传生者之战当单。 主不救出孙权的状态下先分别救出孙权的四位

# 攻略人術道

副将。再将地图上敌方的六个据点封锁就会出现输送部队,围于输送部队的 路线不确定而且速度极快。所以建议在得到信息以后用中断大法取得

这些特殊道具当中。他玉秘书。无双铠以及背水护符的使用价值较高建议大家首先人手这三件道具。另外根据各个武将的特点不同游戏者还可以尽量安排使用某些特殊道具来弥补武将的不定。例如。体力和运值同样很低的武将可以配备馒头袋。无双增加量高但是防御力低的角色可以选择装备乱舞刚书,而且游戏者还需要注意到某些关卡的胜败条件和特殊需求,只有在了解整个关卡的特点之后才能够熟练的配置本关所需要的道具。并且使配置发挥最佳的效果

另外,如果大家在三国无双3当中没有取得以前21种道具的某一种,那么仍然可以在猛将传当中拿取。例如在甘宁传中,只要在一定时间内击破据点长并且达到一定的斩合数,就会出现输送部队,击破之后就可获得上一代的珍贵道具"铁甲手"。关于其他道具的拿法请大家仔细研究,本攻略因篇幅有限不再重述



真三国无双系列的一大乐趣就是收集每位武将的最强武器,那么在这一代猛将传当中自然也不例外,每位武将都会拥有自己的最终武器。也就是LVII武器。而加入了评分系统之后,使取得LVII武器的条件发生了变化。不同于上一代中的,只要击破某些武将或者完成触发某事件就可获得。取而代之的则是系统评价,如果玩家获得S级的评价就会入于LVII武器,两者是必然的因果关系。游戏中获得60分便为A级。60分以下为60多级则需要90分以上的评价,而且需要注意的是:只有在达人难度下才能够取得S的评价,取得分数的方法太致有下列四种途径。1000年成数 依照每关的评分标准不

#### 赵云 逆鳞 基本攻击力+80 长坂单骑战(护卫兵编成不能

#### ●青龙胆LV18 / 骑甲铠LV14 / 活丹LV20 / 仙丹LV13

救出阿斗(达人难度中最后一个箱子才是,建议使用中断大法拿取),然后再击破徐晃和曹仁。最好能够在前12分钟内达到击破人数300,这样就可以

在消灭其他武将以后获得赵云的LV11

要注意:开始的时候不要管刘备,专小寻找阿斗和努力增加击破人数。

#### ●白虎牙Lv20 /羌族角Lv13 /活丹 Lv18 /仙丹 Lv17

其实条件很简单,只要击破曹操就可以获得,但是难度在于在曹操到来以前会有三批武将来找麻烦,尤其以 夏侯敦最为头疼。而且敌军突破长坂 桥的次数太多就会直接导致失败,基本的方法就是合理利用"战神斧"进行攻击,用提高攻击力的方法加速曹操的出现。

#### ●白虎牙LV12 /羌族角LV20 /骑甲铠LV20 /活丹LV15

在本关的10分钟内击破500人就可 以获得升级信息。

给大家的建议是:游戏一开始一直 向北走突破第一个关卡。在左边有一 个据点,只要全力在这个据点附近砍 杀即可,不要浪费时间,敌人身上会 不时掉出战神斧,利用马超的C6攻击 是上策。

#### 美羽 | 神龙偃月刀 | 基本攻击力+60 | 徐州防卫战(道具装备不能)

#### ●朱雀翼Lv17 /神速符Lv17 /黄忠弓Lv13 /羌族角Lv20

分别击破来自四面的敌兵:于禁、李典、乐进三人,同时击破数超过200人就可以获得升级信息。

但要注意的是如果马车的损坏度提 高也会影响某些事件的发生。

#### 黄忠 黄仙秘刀 基本攻击力+60 长沙攻防战

#### ●朱雀翼Lv8 /藤甲铠Lv20 /黄忠弓Lv20 /仙丹LV16

首先要在游戏开始30秒以内将关羽射下马,这一点很关键。然后会发生魏延叛变事件。这个时候要马上与关羽接触,然后引发对话事件。

之后要全力攻击关羽,将他的血减

至一半左右时会相继出现赵云和张飞的援军,这个时候要击破两人还有周仓和关平。

注意:本关要拿到LV11武器,击破人数必须在100人以上。





同,或以50为单位或以500为单位。击破数越多获得的评分点数也就越高 2 限定时间,某些关卡需要游戏者在尽可能短的时间内结束游戏或者达到某一条件。而且与击破数有关。往往系统加分的标准就是在某段时间内击破若干敌人、所以在这一代特别强调了时间与击破数的关系。3 击破关键武将或者拔掉对方据点,有些时候需要在某些武将出现之前消灭对方据点或者达成若干击破数 4 完成特定条件。如:触发某事件发生,完成躲避任务不被敌方发现等等。所以完成特殊事件也成为了获得评分的条件之一。游戏者需要将整个关卡的胜败条件和可能发生的特殊事件考虑清楚,只有在这种情况下才能够判断积分累计的结果。从而达到取得多级的目的

取得上V11武器的条件与上代猛将传相同。首先必须持有本武将的LV10武器,必须在达人难度中获得。而且要在该武将的列传模式下。在具备以上条件的前提下取得多级就会得到LV11武器。而这次显示LV11武器的获得信息仍然有两种方式。1,在游戏进行当中系统提示。某某武将更高的武艺会像。2,13个间面结算时直接从LV10武器升级到LV17。

下面就是所有武将的。V11武器人手方法、请根据实际情况把这些条件考虑成熟,而且笔者建议在达到某些条件以后可以使用上一代当中的中断大法 逐步推进。这样的话就可以保证V11武器的顺利人手

#### 魏延 | 阴牙阳刀 | 基本攻击力+60 | 五丈原番外战(护卫兵编成不可)

#### ●朱雀翼Lv18 / 藤甲铠Lv14 / 骑甲铠Lv16 / 仙丹Lv19

只要在诸葛亮向魏延发动总攻以前 击破夏侯惠、夏侯和、夏侯威三人即 可出现升级的信息(击倒三人中的任 意一人,另外一人会"激昂")。 要注意的是: 击倒三人以后要马上 去西城看破夏侯霸的伏兵。这个时候 可以不管其他人,专心击破即可。过 关以后的评价一定会是 S。

#### 姜维 【四圣一闪 【基本攻击力+60】剑阁防卫战(无限制条件

#### ●朱雀翼Lv14 /羌族角Lv14 /翔靴Lv20 /仙丹Lv17

建议1P2P合作拿取,升级条件是 将所有武将全部干掉。但是刘禅会在 最后十分种内出现,如果刘禅接触敌 方武将会直接GAME OVER,所有建 议一个人守护刘禅,另一人去清除敌将。而只要1P2P共同将所有敌将干掉,同样会出现升级信息。

#### 刘备 基本攻击力+60 成都前哨战 (无限制条件)

#### ●玄武甲LV19 /神速符LV14 /羌族角LV9 /七星带LV20

只要完成以下三个条件就可以入 手:1、尽量在10分钟以内结束本关, 2、不要滥杀无辜的民兵(笔者本关的 击破数是14人),所以击破人数尽量控制在50人以内。3、要在敌方大将逃回据点以前将他们全部击破。

#### water the same of the same of

#### ●白虎牙LV11 /藤甲铠LV20 /骑甲铠LV20 /七星带LV9

在达人模式下有一定难度: 首先要 保证每次击倒月英都获得"快胜"的 评语,同时要击破每一个武将。系统 会在击倒倒数第二个月英的同时出现贵重品发现报告以及习得诸葛亮的"青龙扇"信息。

#### 笼统 | 凤凰仗 | 基本攻击力+60 | 庞统梦幻战(护卫兵编成不能)

#### ●青龙胆LV14 /藤铠甲LV20 /骑铠甲LV20 /七星带LV7

游戏开始要封住地图正东方以及正 西方的据点,然后全力击破北面的月 英,之后再迅速到西南方取得连弩。 另外要注意:本关的击破人数一定要在500人以上,否则就不会出现习得的信息。

#### ●白虎牙LV18 /黄忠弓LV13 /羌族角LV14 /仙丹LV18

笔者认为难度较高。其实取得条件 并不算复杂,只要将所有虎战车全部护 送到达终点就可获得升级信息,但是 另一个条件是将五虎大将尽数消灭。大 家还是将月英的各种技巧掌握成熟以

后再挑战为妙。而且一定要注意关羽 派出的工作兵会攻击"虎战车",一 定要护送战车经过关口以后再通过。要 耐心, 稳扎稳打才是上策。

## ●玄武甲Lv16 /藤甲铠Lv20 /七星带Lv12 /活丹 Lv18

此关的难度也很大: 首先要在只有 五分之一血的情况下干掉曹性,如果 失败要反复实验。可以用中断大法, 然后迅速前往右上角去杀掉高顺。之

后建议大家去左上角兵力比较弱的地 方斩杀到100人,这样就可以获得升级 信息,不过这样一来袁术的大军一定 会出现, 所以建议双打比较保险。

#### ●白虎牙 Lv10 /黄忠弓 Lv19 /藤甲铠 Lv19 /活丹 Lv17

本武器建议仍然用1P2P配合取得, 2P使用其他强力武将守在后方不让— 个士兵通过,而夏侯渊则要一直向前

冲,在黄忠到来以前达到350人的击破 数就可以取得了。请合理使用战神斧 和铠甲, 孙子兵法建议装备。

#### ●青龙胆LV16 /黄忠弓LV13 /羌族角LV19 /活丹LV19

首先要争取在两分钟以内破坏所有 投石车和攻城兵器, 然后会引发曹仁 出战事件。这样的话关羽就不会出城

了, 之后只要击破所有武将再将击破 人数提高到200即可获得升级信息。注 意本阵的安全。

#### ●朱雀翼Lv14 /神速符Lv20 /翔靴Lv19 /七星带Lv16

笔者认为值得一拿的武器,因为这 把武器可以扭转许楮在上一代中的"鸟 龟"称号。方法是:首先要分别击破 击破满宠即可获得。

李典、乐进、于禁和他们的输送兵长, 然后在两次击倒典韦。炎害扩大以前

#### ●玄武甲LV18 / 黄忠弓LV12 / 骑甲铠LV16 / 七星带LV20

条件很简单,只要一直向上走击破 所有的武将之后就会出现"华容道" 的剧情, 之后就有升级信息了, 再跑

到脱出地点就可以顺利过关。需要注 意的是曹操刚开始的血量只有1/3,所 以游戏者的首要任务是设法补充血量。

#### ●朱雀翼LV18 /藤甲铠LV17 /骑甲铠LV19 /七星带LV12

在不与牛金会合的情况下,封住甘 士气达到8星。每斩杀15人,牛金的士 意,周泰的伏兵会出现两次。

气便会上升一个星。达成以上条件以 宁和韩当的据点。然后尽量使牛金的 后再分别击破韩当、甘宁、周泰。注

#### ●玄武甲LV18 /神速符LV17 /藤甲铠LV20 /骑甲铠LV16

游戏一开始要注意血的恢复,特别 是要注意的是敌方的弓兵。冲入弓兵 的队伍中会出现胡车儿, 迅速将他击

破然后就可以全力清掉士兵, 大约在 击破数到达200左右, 贾诩就会出现, 击破他就能获得升级的信息了。

#### ●玄武甲LV18 /藤铠甲LV15 /骑铠甲LV16 /七星带LV11

首先要在上方的雷区斩杀敌方的弓 兵, 在到达一定数量以后会发生降雨 的情节。这个时候要注意及时脱出,

然后再将出现的全部武将干掉就可以 取得升级信息了。如果动作够快的话 就可以在姜维出现以前取得。

#### 张颔 美神虹 基本攻击力+60 机山追击战(道具装备,护卫兵编成不能)

#### ●朱雀翼LV12 /神速符LV20 /翔靴LV20 /黄忠弓LV10

此关难度相对低一些,不过亦不可 掉以轻心。只要达成以下条件便可获 得。杀掉关兴解救部下,然后再击破张

苞。达成100人斩以后获得升级信息, 不过要提醒大家的是, 获得信息以后 最好中断, 因为最后的魏延太强了。

#### 张辽 | 神龙钩镰刀 | 基本攻击力+60 | 合肥奇袭战 (无限制条件)

#### ●青龙胆Lv17 /黄忠弓Lv11 /羌族角Lv18 /活丹Lv20

要保证在周泰到来以前达到300人 斩,而且要确保周泰到来以前没有封掉 敌方的据点而且李典,乐进都存活。这

关需要战神斧、战神兜、还有仙酒的 辅助。而且要注意多使用范围攻击, 真空书装备建议。

#### 甄姬 | 真月妖日狂 | 基本攻击力+60 | 冀州番外战(护卫兵编成不可)

#### ●青龙胆LV18 / 藤铠甲LV10 / 羌族角LV13 / 七星帯LV20

取得LV11武器主要是要求在限定 时间内击破敌将和敌兵数,只要在这 个关卡击破六名武将和150名敌兵就会

获得升级信息,而且必须在8分钟以内 完成。建议寻找有利的地形迅速达到 击破数。

#### 周瑜 | 古蛙刀梦幻 | 基本攻击力+60 | 赤壁谋略战(道具装备不可)

#### ●玄武甲Lv16 /翔靴Lv18 /七星 Lv13 /活丹Lv17

按照下面顺序击破敌将就会出现升 级信息: 糜竺、孙乾、张飞、关羽、 赵云、关平、周仓、简雍。是否一骑 而且丁奉还会去阻截诸葛亮。

讨都无所谓, 而且最好引发丁奉解围 事件,这样一来我方士气不但会上升

#### ↓基本攻击力+60 | 鱼腹薄突破战(无限制条件)

#### ●无

先击破右下角的据点, 然后击退伏 苞、关兴、赵云就可以顺利获得。 兵 (注意系统提供的信息)。这个时 候可以马上到左上角封掉敌人的据点, 之后击败陆续出现的伏兵: 陈式、张

但是一定要记住不能引发下列两条 信息: 1、陆逊迷路混乱 2、石兵幻影 出现,建议配绝影蹬比较保险。

#### 孙尚香 | 龙虎乾坤圏 | 基本攻击力+60 | 刘备逃亡战(护卫兵编成不可)

#### ●玄武甲Lv14 /神速符Lv19 /翔靴Lv12 /黄忠弓Lv16

救出四个女兵和他们汇合以后,走 过一定要注意击破人数必须在350人以

上,而且还要小心对付周泰,如果女 到终点附近的时候会出现升级信息。不 兵被他追上只有死路一条,尽量把路 上的兵清干净以后再通过。

#### ●神速符Lv20 / 羌族角Lv11 /七星带Lv16 / 仙丹Lv19

首先要迅速干掉李典和乐进, 速度 一定要快。然后就拼命的增加击破人 数,到达一定时间以后曹休会出来增 援,将他也迅速解决。

这个时候的击破数基本已经过百, 最后出现的张辽超强。最好用中断大 法反复尝试,干掉他以后获得升级信 息。建议装朱雀翼。

#### 吕蒙 真巴虎颚 基本双击力+60 麦城包围战(无限制条件)

#### ●玄武甲Lv19 /神速符Lv15 /黄忠弓Lv10 /仙丹Lv20

本人认为这把武器可以巩固吕蒙的 高防御力,所以值得拿取。只要在友 军都健在的情况下, 击破关羽手下的 三个副将将周仓、廖化、关平以后就

会出现关羽愤怒的信息。同时习得了 LV11,这关在整个游戏当中几乎是最 简单的了。

#### | 基本攻击力+60 | 牛者之战(无条件限制)

#### ●青龙胆Lv14 /翔靴Lv13 /羌族角Lv18 /

首先要声明,如果游戏开始不直接 去救孙权而直接去救其他副将, 那么 就会直接导致武器拿取失败。在解救 孙权之后根据系统提示, 分别就出四

个副将, 然后干掉太史磁和刘繇而且 击破人数在500以上才会有升级信息, 难度的确较大。

#### ●朱雀翼Lv19 /神速符Lv17 /活丹Lv14 /仙丹Lv16

要取得LV11的武器就要合理的利 用黄盖的C1, 在适当的地方投下炸弹 引敌人注意,再趁机通过闸门(地图 不算复杂, 应该很清楚理解), 而且

最好不要惊动任何一个武将, 如果甘 宁出现就拼命的跑向脱出地点, 整个 行动一定要快。在到达地点的同时显 示信息。

#### ●朱雀翼Lv19 /藤甲铠Lv15 /羌族角Lv11 /七星带Lv15

在落石陷阱事件发动以前将所有的 食客击破,同时击破300人即可获得升 级信息。但是一定要注意最后两个会

逃跑, 而且速度相当惊人。建议用双 打配合拿取,或者利用落石附近的-个韦驮天靴。

#### ●青龙胆Lv17 /神速符Lv14 /活丹Lv19 /仙丹Lv10

首先要两次击破曹操的四员大将, 第一次的顺序是夏侯敦、许褚、曹仁、 典韦。随后曹操会出现四次, 地点都 是中央屋顶附近。曹操第五次会带夏

侯渊出现,这时候接近他会发生"三 乔见面"的动画,随后击破夏侯渊就 可以获得了。

### ●白虎牙Lv20 /羌族角Lv13 /活丹 Lv18 /仙丹 Lv17

这关的打法比较灵活,同时也很难。 首先要确保部下不断增加, 这就需要 大家在开始的几分钟当中拼命的杀敌 和封据点,然后向前一步步推进,一 路上不要放过任何一个武将, 而且要

不断注意系统提供的信息营救部下。当 部下数到达12的时候就可以顺利拿到 LV11的武器。不过需要提醒大家的是: 华歆必须加入到队伍中。

#### ●无

开始要将吕布干掉,这样可以利用 他的赤兔马迅速前进。解决胡胗和华 雄以后可以去封掉敌人的据点。但要

记住: 城内的据点要在最后封。最后 冲到董卓的本阵附近就会出现习得信 息了。

#### ●青龙胆Lv19 /翔靴Lv10 /黄忠弓Lv15 /活丹Lv20

这一场仗有些类似于PRG的梦幻 BOSS战。一开始只会有于吉一个敌人 而已, 但是要注意的是他会分身, 这 时候要注意寻找六个幻影当中血格最 长的一个。迅速将他击破就会引来本 尊,这个时候要注意自身的体力,不

要与杂兵过多的纠缠。本尊同样会使 用幻影分身术而且血是最长的, 打到 一半的时候会出现幻影兵, 这时候要 全力以赴集中对付本尊一个人。打败 他以后就可以获得了。提示: 合理使 用战神斧和玉玺。难度较大。

#### ●白虎牙Lv11 /黄忠弓Lv20 /骑甲铠Lv15 /活丹 Lv17

这关的难点在于要躲避来回行走的 守卫兵,一日被发现就会很麻烦,而 且会直接导致武器入手不能, 所以请 尽量摸清守卫的路线趁机前进。最开

始的王平要击倒,如果一切顺利会在 到达诸葛亮旁边的据点时得到升级信 息。一定要耐心。

#### ●青龙胆LV15 / 翔靴LV11 / 骑甲铠LV19 / 仙丹LV18

首先要注意的是: 只要出现袁绍被 挑拨或部下对于袁绍不信任的信息之 后就无法取得这把LV11武器。方法是 要尽量快的清除所有据点特别是挑拨 队长一定要尽早斩杀。另外要注意保

护我方的兵将,这样在杀掉所有敌将 以后会出现公孙瓒到来的动画, 之后 就会出现武器升级信息了。注意: 封 掉据点的速度很重要。

#### ■ 基本攻击力+60 | 合肥退却战(道县装备不可)

#### ●无

在我方武将没有阵亡的情况下,五 次击倒张辽。在最后动画之后会出现 升级信息。由于本关敌军数目很多,

所以建议开始的时候尽可能快的封掉 对方据点,并且在最快的时间内完成500 人斩。一定要注意我方武将的安全。

#### ●白虎牙Lv17 / 翔靴Lv14 / 羌族角Lv20 骑甲铠Lv16

取得LV11武器相对简单,首先要 确定击破数在100以上,而且要保证我 方兵将的安全。在这个前提之下分别 情,不要理睬,专心击破敌将。

击破张让以外的九人就会显示升级信 息。注意: 中间会发生关于袁绍的剧

## 基本攻击力+60 虎牢关歼灭战(护卫兵编成不

#### ●白虎牙LV20 / 黄忠弓LV15 / 羌族角LV15 / 仙丹LV20

吕布的强悍完全可以用疯狂来解 释,而达到LV11武器的条件就是在这一 关当中达到2000人斩!这关要注意的 是时间进行速度。到达一定时间以后, 就会有孙坚,曹操,和刘备三兄弟到 来。一旦击败他们就会加快游戏流程 的进行。

所以笔者建议: 在地图上只剩下一

个武将的时候可以利用"逃跑大法" 来拖延时间从而达到增加击破数的目 的: 骑马把一个武将引到一个据点将 其打下, 然后迅速朝相反的据点冲过 去,这样敌将就会在被打下的地方暂 时发呆,不会影响你继续斩杀,而且 这关中的据点可以无限复活, 所以大 家不必担心误伤据点长。

## 基本双击力+60【董卓暗杀战(道具装备,护卫兵编成不可)

#### 會方

在五分钟之内解决战斗, 而且要在 不惊动守卫兵的情况下杀掉董卓。建 议仍然使用双打拿取比较保险。2P在

开始的脱出地点守候, 等貂禅成功干 掉董卓以后就会出现升级信息, 然后 击败华雄讨关即可。

#### ●无

比较简单的关卡。顺序击破: 夏侯 和→夏侯惠→夏侯威→钟会→邓艾之 后就会出现习得南蛮王的信息。要注

意的是据点的安全。建议配上绝影蹬 和神速符这样就可以有效的控制游戏 的进行时间。

#### 基本攻击力+60 黄巾最终战(无限制条件

#### ●朱雀翼LV15 / 神速符LV17 / 藤甲铠LV10 七星带LV20

要在8分钟以内击破200人,同时要 保证封锁地图右面的六个据点。而且 要在达到"200人斩"以前击破以下敌 将: 黄盖、夏侯敦、关羽、张飞。之

后就会出现习得信息。不过这关的敌 人较多,建议配上斩玉。还有,应尽 量使用张角的C4攻击,可以达到最佳 的效果。





# 1P2P大法说明

虽然难度要设为达人才可以取 得LV11或器。但是光荣还是给自己 留了余地,省得一些玩家抱怨KOEI 的东西让人无法接受 系统规定 只要1P2P共同完成了升级所需的第 件 那么 V11武器 — 样可以习得。 s

某些相当艰难的关卡,例如: 夏侯敦 列传下坯前消战,如果在没有任何人 帮助的情况下别说是取得LVII武器 就是保住性命都困难。所以建议大 家在人手充裕的时候选择使用1P2P 大法,这样将大大增加成功几率,







# 武器说明

这次的LV11武器有点回归二代 的意思。首先是攻击力加到最强, 然后是附加四个不同功能的道具, 这样就可以使武将节省了装备一般 道具的位置,给游戏者更大的空间 去配置自己认为最强的道具组合。 这一点也正是我们所期待的。这里 要说明的是。如果装备了LV11武器。 它所附带的道具即可发挥作用,如 果再装人相同的道具则要看这个道 具的级别是否大于武器所附带道具 的级别 那么武将所装备的这项道 具的级别就以两者之中的最大者为 准,而不会是一般人认为的"武器 级别累加"。比如,马超的LV11武 器"双龙尖"所附带的是LV20的羌 族角,如果再装备一个LV19的羌族 角就没有任何作用。系统不会以 LV39的强度来设置。而是仍然以两 者中的最高者为准,也就是仍然保

将LV20的羌族角。所以大多一定要 尽量避免道具的重复装备 可以尝 试装备本次全新加入的诊责道具来 发挥武将的最强能力。

另外要说明的是 如果在真三 国无双3当中游戏者没有取得武将的 相应LV10武器也无所谓,在猛将传 当中仍然可以拿到 前提是该武将 必须特有LV9武器 并且在该武器 的列传模式下把难度调到"难 获得条件基本等同于LV11武器的 得方法,但是要注意的是,本次的

'难"强度比上一代要困难很多。 敌人的AI强度等各方面数值均要在 玩家的想象之上 所以拿取时务必 小心 由于版面有限 1 V 10武器的 拿法也不再重述。为保险起见,请 参考真《三国无双3》攻略中的LVT 武器拿法。在原来的无双或者FPEL 模式中拿取



# 心得与修炼相关

这次的LV11武器有点回归二在 经过了将近70小时的鏖战后。 HANSIR已经筋疲力尽。虽然在猛 将传上已经小有成就。但是笔者深 知要达到对这个游戏透解绝不是 天两天的事情,有些追加的模式的 确极富挑战性,下面是笔者推荐的

两个练功地点。太家可以参与片点 束将自己喜爱的武将培养成医项点 值全满的达人 而且推荐练功师 好把难度调到"难"的位置。达人 难度绝非玩笑。在"达人"难度下 获得的增加基本及走力和防御力量

#### 模式: 1P2P配合双打

难度. 难

具体说明:本关的难度相对简单, 只要注意不让曹兵过多的通过长坂桥, 到达一定时间以后就可以取得胜利。而 且敌方武将会分批前来送死。要尽量 保持1P2P在一起行动,共同击破到来 的武将就可以获得他们身上的道具。在 这个关卡当中可以获得黄金之剑(攻击 力+8)6个、白银之剑(攻击力+4)3个, 而且以上9个武将都不是加强的(身上 没有火的)。专心击破就可以获得所有 60点的攻击力。如果配上爪黄飞电的

话就可以获得9000点 "武勋",这对想 快速升级的玩家绝对是个不小的诱惑。



提升防御力的最佳关卡 董卓传 十常侍讨伐战

模式: 1P2P双打即可

难度: 难

具体说明: 这关只要击破张让以 外的人均可获得白银之盾(防御+4), 总共有6个。击败袁绍可获得防御力+8 的黄金之盾, 所以在这个关卡当中可 以获得至少32点的防御力。再加上颜

良附带的白银之剑,相信对于那些想 快速提升防御力的游戏者是再合适不 过了。最主要的是这个关卡没有任何 限制条件,大家可以按照自己的战术 随意安排打法。

另外要提醒大家的一点就是: 要小心应付本次猛将传中的一骑讨 这个模式的改变是有目共睹的。在 故方武将的AI提升的同时玩家要特 别注意其强力的无双反击,有些时候 甚至在你装有强力防具与辅助道具 的情况下被迅速KO(看看桃园三兄 弟的强度大家就清楚了)。跳攻击, 和C2攻击是笔者强力推荐的战术。

以上就是HANSIP在70小时当

中取得的成果,关于进一步的研究 要等到下次了。在下期补遗攻略当 中将会介绍。各关末当中仙酒以及点心的位置。 武将性能深入剖析 修罗模式、挑战模式的详细解说以 及武将1/11武将拿取方法的补充等 等。好了,笔者现在要做的就是装 备上"七星带LV20"去睡觉了,希 望做个好梦

□文/Hansir





此作在延续《光之书&暗之书》的基础上, 增加了一些新的内容。尤其为了避免和上作的 流程重复,设计了新的迷宫和机关,使得游 戏成为:村 - 迷宫 - BOSS - 时空之门 - 村的循 环。进行到后期时,由于在迷宫和时空门之间 穿梭得过于频繁,大脑开始一片空白,有好几 次回想不起回原来世界该怎么走(苦笑)。

厂商: ALTUS

发售日: 2003.9.12

类型: RPG

价格: 4800日元 其他: -



骑上搭档伸魔 加快移动速度 与搭档仲魔对话,了解情报 中巴,中本的人地图 军星现空后 打针莱车



#### (一) 战斗指令

#### たたかう(战斗)与敌人战斗

こうげき (攻击) 使用物理攻击 まほう (魔法) 使用魔法攻击 使用特技攻击(消耗HP) カギ (特技) ぼうぎょ (防御) 防御敌攻击,伤害减半 アイテム (道具) 使用道具 换成队列中下一成员

#### オート(自动)自动战斗(适合打比自己等级低的恶魔)

全员自动使用物理攻击 こうげき (攻击) リピート (重复) 重复前回合的战斗方式

デビダス (检索)

战斗中与恶魔交流(用相同的恶魔交涉成功率非常高)

にげる (逃跑) 战斗中逃跑 ステータス (状态) 察看状态画面 カード(卡片) 使用卡片

#### 《二》状态指令

#### ヴィネコン(仲魔)仲魔操作

オブション(设定) 地图、音乐欣赏、用语说明 わかれる (舍弃) 舍弃仲魔(比如一具你不想花钱 复活的尸体)

察看恶魔图鉴

ならびかえ (排列) 调整队列顺序 ステータス (状态) 察看仲魔状态

カード (卡片) 察看卡片

アクセス(存取)仲魔调整

よびだす (険出) 召喚仲魔 おくる(送回) 退出战斗队伍 わかれる (舍弃) 舍弃仲魔 察看仲魔状况 みる(察看)

将仲魔放入磁盘存储(玩家操作的 ディスク (磁盘) 空间里只能存放70个恶魔,可将多 出不用的仲魔存放到这里)

#### まほう(魔法)使用仲魔的魔法

#### アイテム (道具) 使用和调整道具

使用道具 つかう (使用) すてる (丟弃) 丢弃道舆 いれかえ (交換) 排列道具顺序 とくべつ (特殊) 特殊道具

自定調整 1-1 概念。后指,并是的位置) ブ(记录)――存储记忆



## 登场角色介绍

## ▼基思 シント

(《光之书》的主人公)

非常健康活泼的小学六年级学生,对自己感兴 题的事会采取特别热心的行动 1.1 二次的时二 似曲動作に マカ拥有球人的光フカボ漂流のま

#### ▼兰多 (ランド)

对任何事都抱有非常乐观的态度,认为"任 何事只要努力就可以做到",是基思值得信赖的

#### ▼阿克拉(アキラ)

(《暗之书》的主人公)

虽然活泼却总让人感到俯仰的少年,是基志 的好朋友。在时之扭曲事件之后,拥有了与基恩 可持续大约暗之大约那直步行

## ▼凯伊鲁 (ゲイル)

(阿克拉的搭档仲屬)

,凡事认真不与的风克拉拉·ALLA 「良贞向」为敢无畏。 歐平面对任何報人

#### ●一起行动的仲间

#### ▼莱娜(レナ)

做事前从不多加考虑的行动派少女,基恩 可克拉的特技

## ▼正美(アミ)

主格文幹組文权关于性的「维电脑标」世界与文



···购买地图、音乐CD、道具、魔法 特技等用品的商店;

·H商店 中原合体 加强有极能力 代石合成。并按台成等以仲聚提高为主的商店

山高温 二奇阵

与各他的恶烈少年对战

- 该人HP自为如果有《三·II的片色 字样,代表已有此仲魔。
- ●红色五芒星的財空之口 进入此口经历 过去的事件后,再返回各地解注,解决后将会得 到不同级别的仲魔仲间。
- 语档伸配是与其他恶直合体 来成长的特殊中原。 有且即使不为其提级。当时 せ进行到一定程度后也会通过进化提升等级。在 进化之前,尽量为其提升能力和等级,最后的数 值将评字自进业方向



# 副情流程攻略

#### [20xx年9月 东京

某日,家中突然发生地震,母亲担心地跑到 基础 的美国 两人看到天空被不祥的云军 所笼罩。基恩出房间在门口遇见菜娜(レナ)

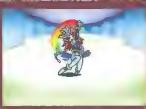


英侧音 // 起点 大地。 **3** 。 享被乌 云掩盖 这都 是世界灭亡的 先兆 短颈原 到有不好的事

丹云龙生 工发出表3 日本大使的阿利安弗 多(アリアンフロッド)出现。阿利安弗洛多声 称、最终战争哈鲁玛库多(ハルマグドン)即将开 始,天使和恶魔们会分为两派展开大战,这将是 毁灭世界的最后战争。基恩的搭档仲魔 · 现自 了给基恩召唤道具 · · ·

强力仲 魔们轻松打败 了敌人后 基恩 口让来到岸级

在校门口 遇到好友恶魔



少年阿克拉(アキラ),两人都带着自己的高等级

有整伸聲 【朱北爾新末】西國聯打劍田 阿克拉 養思 看采现在的世界需要我们的

基思 阿克拉 无论由天使还是恶魔哪

阿克拉 我和凯伊鲁去地下街

\*#去学校了 阿克拉 基恩 你要小

是高载到极行的深刻,四人也成长。 邓朱 口被卷入天使与恶魔的軍判战争。人类肯定会( f) - 场前纳未有的卷劫而灭绝。协须要在此之际 阻止这场战争……突然有学生惊慌地说天使正将 **多子们抓走。两人来到校**开,长分出获一年高温



**《摩利八语上** 1、苦、多期 大怒,马上冲 入塔中救人 11. 观集了。 Tir is it

#### [草内出来一天使挡住去路]

1. 徐来市 基思。我正爷看你呢 为了 牛类妙的礼物

BELLEVAN CO.

(梅菲斯特双手上举罩住基恩,咏唱咒文,周围 的空气开始发光,基恩周身被光包围》

召唤兽兰特 孩死 我的力量被夺走了 梅菲斯特 焓焓焓 怎么样?是美妙的礼物

#### (等级回到初始状态)



进入天使 己語以集側上 看守转身之时 溜到尽头踏下 红色开关格工 门打开。随后

6. 医将期有的人位点从 下居进入上 层的人 门。调查东南角尽头持剑的骑士雕像找到钥匙。 再上一层后,东侧有一正中雕像,将刚才发现的 之匙放人,进入上一营。一只魔物观身,后 后,进入时空之时,在时空之塔的中央订选 米售

合米鲁 帕库,你在找恶魔少年吧? 帕库:是啊,你怎么知道的呢?

哈米鲁 可呵呵 你要找的恶魔少年就在 尔身后呢



发现基黑大时 清多关照。

#### | 当人相继消失

取出塔中央宝箱中的时间之匙即可以进入西 |通過學章 | 古脚作用表傳達了時期或於 原油人

来到魔界。在イイルスタウン村中见到一金 发天使,她的父亲为了保护他们陷入战场,未能 归来。此时她的弟弟跑过来,他要独自去救父亲, 上村同席后往思。一个目标季来搬的前令为天星 突然出现阻截了基恩的去路,基恩不 奇怪,继续向西来到セントラルランド城。

在城内的 严险决是开 中央的地图 (按选择键调 城向北前进来 到在魔殿深处



见到大魔王鲁西法(ルシファー)

基恩 斤我晚 挟持

制定任魔介和巡战, 基惠 为什么天使要在魔界挑起战争。 鲁西海 这个世界终结之即爆发的最后战争哈鲁 玛凯被他们称之为圣战,要持续战斗到最后之时

知道的话 只有去这个魔界中天使聚集的 世上 基恩你妥丁 S-EUR

- 西点は基恩从本ト部のスプヤー 井電名。 但具加程変为三列、比城的第四 - 前途化不納路 人洞穴、到达地下都市アンヌン、发现城市的地 111月37月 五個屋与を収納人内は 社会看到 小孩拖着重伤的父亲回来。

回到イネルスタウン村找天使,天使-家人園 受格门钥匙交给基础,使用钥匙进入米盒 周查 送宫第一道:"左右两侧的二个龙像,将怪物打败后 第一道门开启。沿右侧上行来到向上的阶梯处被

魔物拦住。打 收官后 金上 楼梯继续上门 时见到莱娜, 此时莱娜身着 天使的白衣,



果然是你

受什么 我嘛 好像被天使们选中了

基思 被天使选中了。别开玩笑了 *来哪*!



莱娜走出时空 与恶魔从另一 门出现,BOSS ----

人,但拥有非常强的攻击力还有三连击的必杀,而且 四个种种的一个数字 自由用户法内书

梅菲斯特 基恩 战十还没有结束 再来 帕库 不妥啊 基恩 那不是梅菲斯特 给 《鲁快将那两个人英醒

#### (梅菲斯特恢复阿克拉的样子)

可克拉 基恩 原来是你吗

基惠 不会吧 这不是阿克拉吗! 为什么会

清醒过来后,阿克拉表示自己必须去魔界制止 天使与恶魔的战争,进入中央右侧的时之门,而基 ・叩前往中央を側的は、これで表別を使わ

## [天界]

来到风之天使之村。出南口进入风之穴 **发展 站在那边的**人去谁



他孩子们怎样

未娜 基恩 好了 清你不要再追我了

基恩 来嫌,你说什么呀! 你真的是来娜吗! 苯娜 是的 我是来娜 是拥有天使和人类

的力量的天使少年来嫌

k.恩你和我的天使战十吧



11 ( 6/1) 败后,莱娜称 赞基恩很强 即而离开。向 **事来作。大工** 之村,出村西 同向起到之

基思:你是天使长术卡艾鲁吧? 关键与恶魔

的天使们先慢张了魔界

基思 迪普荷鲁的赛布鲁和给伊艾斯特的艾 岩库正在战斗

展惠 不夠 那不是我所了解的朵娜 □ 她 是非常厌恶战争的 朱娜绝不会加入资金



~~ 美俚 过火机械山, 到修行者之村 者之道,到达 エデンの都再

[1]条系统 | 南中岛區到1915 a | 1 [1] | 1 战)。沿エデンの都东侧上行到达ハイエスト 打败皇池边的天使,天使变成恶魔的样 直大的。其意等人开始怀疑这些仇暴天使的恶烈 学从另一个世界来这里的。14.或先也在15.00mm 京本县地后进入国殿 人則被手使抑止的企士。 原来当天使打算从惟门宗桃过一名成训:《深始 自愿加入了天使,保护了他们。基恩正头疼没办

> 1. 桑丘连墨溪 [1] [1] ・使用産出放用メック 送到安全地方。宫殿尽 一名天使正与莱娜 在第二 南南

我要去那里见水之使徒。但是 追我

學 我又云"。" 志魔少年怎么办: 全我好了:我不会让他再

明白 那我走了 走进时空之门

(基恩上前)

LAV ALLINEAT LUPPA 孔战争 使这个世界毁灭的大天使。

而且魔界的赛布鲁也捌盼战二

. 朱摩蒙日

## [原宿]

来到时之塔,可走到西侧红门和过去的修行 ↑ 透視中口出る 別劇原衛已達取) = 5 □ 1. 「魔暴蘭片行為生計學」「利思相差」同意 拉也赶到这里。

网络拉 法证据提出的过去式和

K.B. 还不清楚 新像与天使们在一起

来到时之塔后。约 623年117、1236年 虽然他对旅行冒度有些意识 ロバーボカー

## 冰界

进入时空之门后向南来到ルロウのタミ村、 上。成为,而严重高度基本是到38。 3、4、8、8、1 切在技术基本 亚尼亚亚新越地(海岸第一市)。 姐姐赛库(セク)赶回误以为基恩想对其妹妹不 **之群以上心。而英智知此里是太之使徒**国 10/37年,14年上世界的世界一直是有1 战争使他们失去双亲后。生存变得非常艰 难,基恩向赛库讲述了莱娜的情况,希望能找到 魔阻拦,她不慎失落了带有其魔力的宝石,必须为 は代表に、国事等主義が能力の選集と同じ

467年 - 中国人工日本の第二日の第二 2. 章北上隆经一三重复使用 三は4.4.3 きょ使り進すの意原り てきじ 当代武德的自己研制战事。 产数名字人人一直产

17日本選集 (2回星恵是の万具一足成) 連件 第一项仲间) 。将泉中的敌人打败后,回到乡 第一项中间了。将家中的敌人打戏后,当到了 行将家侍的宝石巡给她。当门东口 遇到敌人打败后来到冰之使徒城下村。在村北口

賽犀 作来了

本思 盗贼 那就是小偷喽

的东西 只对那些依靠欺骗 恶吓他人获取不义



出村东口 F. 三二烯 图 - 1 10 P 守护神的洞窟

守护神 欢迎体 基惠

守护神 我从冰之使徒那里听说过你们的事 **旦是天使少年来姊好像并不想得到你的救助。那** 

反的力量就会相互对抗。称了保护自অ 只有打 . 之这个世界的自然法则。拥有和你相反力量的来

哪要打倒你 也是这场战争真实的一面

庆熙 系论世界怎样 即使来姚想要打倒

护神 好吧 凌愚 沿着自己坚信的道路

「日本」、歴史的、中心、学生は企画の発わり、「こ」 予鉄球性下 ケ开合を右科スプラ かっなか 宮殿的 (1) (同語取締 (経過)建等を収して 其打败后,进入内部见到冰之使徒。

少年啊,你拥有的那种力重灾限了我的冰之 基思:你给采嫌注入天使之方



创造世界 交配转生的力量。基思

24841

#### (胜利后)

水之便徒,你去见守护神吧。他给予那个叫 束绑的少女和你一般的力量,想让她创造新世界

宣殿见到赛库,返回守护神处向南行。洞 中的东南岛的 17公共口一东海湾湖门 世来日

## [时之塔]

从冰之使徒城下村出西南口,使用钥匙将一 BB RE加高的。15到東海,有到水之2000年,在 子於神社之性前世四門使用先之符二 一個某事 和世界守护神。

守护神 拥有天使之力量的少女师 马上

#### (臺恩上前)



字护的宗当还会特练到永远。 济育城争的根源以及这一

守护禅 由我引起

3

没有终结的战斗世界正是从世界创始之时延续下

基思 你所说的战斗不过只是使两种力量中 Thursdaiderinal new 四手,分平快班,亦是世界的本来姿态|信任朋 7. 分子版作 了处也个的今天是实验证的 为对方着想 穿护朋友 互相帮助 面构筑 十至今年

#### (打败守护神)

守护神 基思 外以 变成恶魔奏兹玛

尔成为新世界的神。怎样

(後拝第一版 しょうとう しこ おおれる)

#### 合成时保留的常用魔法推荐

预回转移 个员同门 字个有等 敌几率 下降

#### 合理利用低等仲產

LV2 | ゾウリムシ 原宿・原宿公园

恶魔名 人手区域

提高到一定级别到一个人。1.35年被源。

## ★颜色不同的恶魔人手方法

LV3	ピクシー 原宿・天使の塔3F
LV5	メッチー 魔界「中央」・ヘイルダム平原1
LV11	ユニコーン 天界・世舎て人の洞窟1
LV27	ドミニオン ニフルヘイム・フヴェルゲルミル2
LV29	フェンリル ニフルヘイム・ギムレー雪原2
LV36	クルースニク ニフルヘイム・ノルズリのホコラ

LV42 ケルビム ギンヌンガガップ・守护神の洞窟5 LV46 デュラハン 天界・ハイエストピーク8F

アークエンゼル 天界・ハイエストピーク10F

## ▶ 化石合体

#### ●培养噪血仲農 吸血特技可以大 量回复MP, 含成会 ingen Agin.

30°C。多处更发很大。」,[月45] 引起

性会非常高。将拥有常用

魔法的低等仲魔编入队

中,探索时尽量调用它

们的魔法。

●通美

使其继承全员回复,

The track that the state of the · 从2 : 生態放於原因主說對于金成神情微觀点 魔。另外,配备好回复异常状态和完全复活的道 特技攻击虽然可以使其HP快速削减,但物理反击 世語為廣正 两侧都衡平置 试验 一种逐渐发生

#### ●量后迷宮

语关后整件技术思想点人。 四人版画公主》 出资 一点美俚之都第一个多数时间在特进人们 マンロー 本別的技術等。この87997。映画会成立 仲魔。

||作者:光明(LIGHT·Shining)

## ★売り籠収集

在当世界都可以看到一丁三陸的最易収集家 二、宋玩家收集到的仲履到是一定数量。就会获得 稀有仲魔。另外还可以回答他的问题,如能连续 TW D直動、日可以得到平直作为企业分



The second		
等级	恶魔名	心变化石
LV20	ネメアゾンビ	怪物の化石×邪眼の化石×血の化石
LV20	フンパパゾンビ	怪物の化石xライオンの化石xツバサの化石
LV23	バビルザクゾンビ	拳の化石xうすい化石xうずまく化石
LV26	アルゴスゾンビ	ライオンの化石xうずまく化石x血の化石
LV29	セイリュウゾンビ	血の化石xツバサの化石xうすい化石
LV31	ゲンブゾンビ	うずまく化石xうすい化石x拳の化石
LV32	アスタロトゾンビ	うずまく化石×邪眼の化石×生きている化石
LV32	バルバトスゾンピ	うすい化石×怪物の化石×うずまく化石うずまく化石×拳の化石×ライオンの化石
LV41	ベヒモスゾンビ	ツバサの化石×怪物の化石×血の化石 うすい化石×ライオンの化石×生きている化石
LV41	ガネーシャゾンビ	血の化石xライオンの化石x邪眼の化石
LV43	アトロボス	ライオンの化石xツバサの化石x恐龙の化石ライオンの化石xうすい化石xうずまく化石
LV44	ラケシス	生きている化石×うすい化石×恐龙の化石
LV45	ギリメカラゾンビ	ライオンの化石×うすい化石×邪眼の化石
LV48	タゴンゾンビ	怪物の化石xツバサの化石x生きている化石
LV56	ジークフリート	邪眼の化石×生きている化石×ツバサの化石



 左摇杆
 移动

 右摇杆
 视角移动

 方向键
 项目选择

 一键
 横斩

 △键
 场新

 ○键
 盾攻击

 ×键
 跳跃

 L1键
 视角移动

 L2键
 武器变更

 R2键
 防御

 SELECT
 武器/情报画面

 START
 暂停

 "×"×2
 二段跳

 落地瞬间图2
 闪身



- 1、本游戏的攻击系统可以说与《魔颤》(鬼泣)同出一辙,基本的攻击为横斩的3连击,然后根据按键不同从中衍生出各种的连续技,可以说是自由度相当高的连击系统,诸位就尽量发挥自己的想象力吧。
- 2、在本作中改变了前作记录麻烦的缺点, 改为"CHECK POINT"与过关记录。
- 3、本作中每关CLEAR后加入了完成度的系统,包括击倒敌人数目、救出村人数目、取得道

具数目以及发现隐藏宝箱数目。所以大家不要着 急过关,每关中多转转吧。

4、在STAGE中的隐藏宝箱只要在特定的位置跳一下就会出现,建议平时穿着シープ・パンッ进行游戏,一旦在周围有隐藏宝箱就会有字幕以及震动的提示。



方都可以使用,一定要确定前进路线后再跳跃。

6、最强技的"ファイア・ドゥームストライク"、"シュック・ウェイプアタック"、"クウェイク・ストライク"以及"アイス・ドゥームストライク"要发挥最大的攻击力一定要使第一击(也就是垂直向下的攻击)确实攻击在敌人身上,这样才能发挥出特技的真正攻击力。



BOSS战斗时可以多加利用。

8、召唤死神所需要的灵魂是靠击倒敌人后 取得的(击倒敌人后出现的飞的那些小白球), 初期时只有一槽,可以通过购买道具来增加对死 神的召唤次数。



#### 「激斗の始まり」

开始后一路前进,沿途的草和木桩大多可以砍掉并取得金币(很多房屋后面也有隐藏的宝箱)。

很快就会发生村人被袭击的剧情,将他们救下后再回去与他们交谈就可以得到不同的谢礼,其中以金币居多,而从其中一个村民的家中可以找到一个铠甲。进入封闭的场景将敌人全灭后还会出现一个比较强的敌人,建议近身后使用跳跃横斩连续攻击,这样比较保险。收拾它后穿过被

它打破的墙就会见到第一个"CHECKPOINT",将它打破就算是记下录了,一旁的村人处可以购



买道具,建议先买个アーマー・パンツ来穿。

继续前进会看到水车破坏了桥的画面,下到河中向水车滚下去的方向前进就会发现岸上的宝箱,可以踩着石头跳到水车上再跳到岸上取宝箱,在河的另一端也可以找到一个隐藏宝箱,只要在尽头跳一下宝箱就会出现。跳过桥后在尽头又是一群敌人,干掉他们后取得钥匙开门就可以过关了。

#### 「炎の中へ」

在村口的老卫兵那里可以购买道具,所以一 定要将他救下。

蹬上着火的桥后利用跳跃纵斩将老旧的地板





破坏继续前进, 进入着火的谷 仓后蹬上二层 通过倒下的柱 子利用悬挂跳 过着火的地方, 从二层的另一

个出口离开谷仓并将敌人全部消灭就可以取得钥匙。

之后要进入一栋着火的房子中,走廊中的很多房门都会喷出火焰,如果被这些玩意喷掉一级铠甲就太冤了(嗯嗯,比窦娥还冤)。里面房间中的地板已经被烧毁,要在断裂的地板中跳跃前进,同样要小心仍然在燃烧的火,利用吊灯通过后继续前进。破坏外面的地板进入下一个区域,继续前进就可以过关了。

#### [侵された圣域]

本关刚刚开始就会连续出现三名被袭击的村民,先将他们全部救下后再回去交谈,蓝乌鸦会从MAXIMO的身上抢走金币,砍之。进入教堂后不断出现敌人,而且是各种敌人的混编部队,将他们全部干掉后就过关。

## 「巨兽ハウスクラッシャー」

玩家遇到的第一场BOSS战,ハウスクラッシャー的攻击方式比较简单,就是冲撞,只要横向的 跑开就完全能够闪避它的攻击。平时利用跳跃攻击,待其昏倒后追过去猛砍,反复直至其变身,不过



它变身之后只不过是多了一个 机枪,同时间以利用横向向的 开来闪避,而也是相同的。

#### [森に潜む恐怖]

森林内的蘑菇会放出毒气,如果攻击它后会 爆炸,尽量不要打它。

本关开始出现会爆炸的蜘蛛,一旦接近 MAXIMO后身上就会出现从4开始的倒计时数字, 当数字到1的时候利用二段跳就可以闪开(不要 原地跳),另外攻击它也会将它引爆。

从之后的桥屋破口处跳出前进可以发现宝箱,顺着桥屋继续前进能够找到武器"勇者のハンマー",将敌人全部消灭后攻击挡住洞口的藤蔓,藤蔓缩回土里后继续深入,在之后水中有房子的区域沿屋顶跳跃前进,另外,这个区域中岸边房子后面有一个被袭击的村民,一定要救出。

跳过石台干掉两个稻草人,对付稻草人尽量使用跳跃中横斩、横斩、横斩的连续技进行攻击,这样可以在最后一击将稻草人"一刀两断",免得它死后脑袋掉下来爆炸。跳入尽头的井内过关。

#### 「非情の溪谷」

本关开始后将出现的蜘蛛收拾干净,攻击水桶之后也会不断掉出金币,之后一直向上跳去,外出之后跳上一旁天使像的托盘使地面下陷,被外形很像海盗的敌人击中后会掉出金币(固定只掉3个,不知道是什么原理……)。进入洞中取得钥匙后打开墓地大门,在墓地外大门右侧有隐藏宝箱,之后在玉米地中砍倒玉米杆前进,可以砍倒的玉米颜色与其他的不同,而且接近后会抖动。



通过风车后连续跳过石台,这里不要盲目的 行动,确定移动方向后再跳。通过尽头的山洞后 将敌人全灭就会出现新的通路,进入后过关。

#### 「邪悪なる石碑」

在STAGE开始时的地带有隐藏宝箱,入手之。 一直前进抵达祭坛,用锤子的纵斩敲下中间的石盘,跳上降下的石碑,待石碑升起后跳过去继续前进,以此方法通过这个区域。通过后要在跳台间跳跃前进,之后会再遇到需要踩着石碑才能通过的地形,这里虽然跑得比较远,但是通过

#### [サイクロックス]

方法与刚刚还是相同的。

游戏中遭遇的第二个BOSS,在初期时利用 二段跳跳过它放出的电流并不断接近,接近后利 用跳跃攻击的横斩、横斩、横斩对其眼睛猛砍, 注意,当它更换位置后推倒的墙也有杀伤力,不 要距离太近。

把它的HP砍掉1/3后战斗就会进入后半部分,这时要主动接近它诱它攻击,待其进入收招硬直后对其眼睛猛砍,等它的眼睛完全睁开后再攻击才可以给予它伤害(也就是要直接攻击它的眼球)。它的攻击还是比较好闪避的,电流只要横向跑开闪避就可以,近身的钳子攻击因为攻击范围有限,构不成什么威胁。

#### [空中の决斗]

本关的任务比较简单,只要在规定时间内将 飞船的动力炉破坏之后就可以将敌人全灭就可以 了,建议先破坏动力炉,其后再慢慢炮制敌人。

#### [ハ-クモアへの路]

本关开始出现新的敌人(似乎是类似于蜻蜓之类的玩意……),跳跃攻击比较有效(因为是类似于蜻蜓之类的玩意……)。

在途中的石桥会发生塌陷,要及时跳过去。途中封住洞口的碎石可以用锤子凿开。进入山洞后将甲壳虫全部消灭后就可以从降下的石台上取得武器"灼热のフレイム・ソード"。将本区域中的三个水晶体打响(震动状)后巨大的水晶壁破裂,继续前进的道路出现了。

熔岩洞的岩浆会损HP, 小心不要掉下去, 另外在几个跳台处也会不时喷出火焰, 一不小心就会被喷到岩浆中。跳过吊桥后将三个水晶体打响就可以通过破碎的水晶壁过关了。

#### [苦难の道程]

本关的场景依然是在熔岩地带,同样要小心 掉进熔岩中。

一直前进到无法跳过的熔岩后投掷盾牌将洞顶圆锥形的岩石打落,以此作为跳台跳过熔岩。到达尽头后将左侧的岩石打下通过,用铁锤打开碎石与村民交谈就可以从他们那里得到开门的钥匙。

在甲壳虫滚动的石桥上前进时要小心不要被甲壳虫撞下桥,攻击它们是无效的,还是利用二段跳闪避吧。取得钥匙后继续前进,在有螺旋形道路的洞中将墙上的水晶体打响,洞底的水晶壁就会破碎,继续前进并跳下尽头的水晶矿过关。

## 「ボア・ビートルの巣窟」



本关初期的 道路比较简单, 进入有很多争中 壳虫的洞窟中 后,岩壁的小空 洞内也有关积 村民,记得砍开

丝网把他们救出来,在拐角后的一个小空洞中可以取得钥匙。

之后到达一个布满网的洞中,这里的三个水晶体比较麻烦,其中两个在上层、一个在下层,下层的一个与上层的两个中的一个距离比较近(这一上一下两个距离水晶壁也比较近),先从距离最远的一个开始,投掷盾牌将它打响后沿上层的网桥跑到另一端将上层的另一个水晶体打响,



# 政治人行道

之后立刻跳到下层投掷盾牌将低层的水晶体打响,这样就算是全部完成了(这个顺序应该是最快的了……应该是吧……)。

后面的房间中布满了丝结成的桥,要在这些 上面跳跃前进,需要小心的还是滚来滚去的甲壳 虫,抵达洞窟顶层后发生剧情并过关。

#### [古伤の思い出]



BOSS战, 对手是ハークモ ア伯爵,对付他 的方法相当简 单,只要近身诱 他出招,然后立 刻利用二段跳

向后跳开闪避他的攻击,待其进入收招硬直后冲过去攻击,因为不能使用连续技攻击的缘故,最好使用最强的攻击一次就扣去他很多HP。另外,ハークモア伯爵还有召唤精灵的攻击方式,弓箭那只构不成什么威胁,不算在内,另外一只使用斧头攻击的精灵有横斩与纵斩两种攻击方式,前者横向跑闪避,后者利用二段跳闪避比较保险。

#### [封印の间]

本 美初期的任务是保护ハークモア伯爵不被 击倒 G 文、 这厮!! 分明刚刚打我打得很凶的!!),

尽量与他攻击同一个敌人并且使用面积型的攻击方式,当敌人被全部消灭后与伯爵交谈就会发生

后伯爵的HP会回复满,这时就不要管他了,利用倒下的石柱向房间上层跳去(先跳上一旁的烛台再跳上墙边的突出部分),到达顶端尽头后进入断开的铁栅栏过关。

战斗进入后半部分



这次的区域 是在一座废弃 的城中,初期 的地形比较简 单,小心不 要掉落水中 (蓝色那



种水),与熔岩同样会损HP。

新的虫子形的敌人十分讨厌,一旦被它吸到血它就会变大而且十分难对付,一定要优先消灭。

在潮洞中墙壁的口内会喷出海胆,经过时要小心。通过后将敌人全灭出现新的通路,在之后的流沙地带中要在岩石上移动,以免被流沙冲到沟谷中GAME OVER,进入第二个潮洞后在尽头上层取得钥匙后打开一旁的门。

取得"冻块のハンマー"后向上跳去,用铁锤的纵斩敲下途中的机关使石台升起后继续前进, 再遇到机关时利用与刚刚相同的方法通过,跳上石台就可以过关了。

### 【況んだ都市】

本关中水的地形SUPER多,移动的时候一定要小心。

一直前进到环形石柱的地方后跳上石柱继续前进,进入城中后将敌人全灭就会出现新的通路,跳上顶层取得钥匙后打开上锁的门继续前进,之后的"铁管阵"同样不要着急,冷静地跳过去,这里要是掉下水的话找起上岸的地方可就麻烦了,大多的结局是"溺死"吧……进入尽头的铁管后过关。

#### [海龙シ- サーペント]

BOSS战,本次的对手是海龙シー・サーベント,可以说是到现在最难缠最烦人的BOSS 了。战斗区域是在几块木板拼成的地板上,周围都是水,而每次海龙出现都会破坏一块木板,它的普通攻击虽然简单,但是放毒和喷火实在是能活活把人急死:它喷出的毒雾会持续很长时间,无形中等于限制了MAXIMO的移动范围;喷出的火会把木板点燃,不用多长时间,点燃的木板就会破碎。这关可以说是抢时间的BOSS战。注意!シー・サーベント碰到自己吐出的毒雾也会掉血,建议它放出毒雾后贴着毒雾缓慢移动(小心不要碰到毒雾),等到シー・サーベント出现的一瞬间闪避开,让它被自己的毒雾熏到,这样一来可以节省不少时间。不过也比较危险就是了。

#### [要塞ソウルクラッシャ-]

开始后一直前进进入尽头的房间,在高层用铁锤敲下开关后继续前进,在下一个房间中也用同样的方法使吊车移动,不过在这之前要先将敌人全部消灭,因为只有这样尽头的闸门才会打开。

之后的电网烦的要命,必须要从中空部分通过,不断接近眼球,靠近后给它一刀就可以通过了。在顺着圆桶向上层跳的时候,有很多跳台是在喷出蒸汽的时候才会打开的。下一个房间中的跳台阵需要注意的就是不要被火喷到,掉到外面会直接GAME OVER。

将敌人全灭后房门打开,之后的房间中又是烦人的电网。下一个房间中的齿轮如果碰到也会损HP,可以利用二段跳跳过去,将敌人全部消灭后机关开动,跳上平躺的齿轮继续前进。

在上层的房间中将敌人全部消灭后破坏动力炉就可以打开房门,里面的柱子出现方式与《ROCK MAN》系列相似,只会突出很短的时间,一定要连续的跳上去,中间有一点错误就会导致掉到底层重新跳起。到达顶层后就可以过关了。

#### [ティンカ-救出]

本关前半部分的主要任务是保护ティンか-,基本上与[封印の间]差不多,敌人全双后与ティンカー交谈动力炉的盖子就会打开,破坏动力炉后继续前进。跳台部分需要小心的还是不要被火喷下,之后的房间中踩着齿轮前进,在尽头乘电梯蹬上甲板,将敌人全部消灭后闸门就会打开,之后不断向上方前进。甲板上的机枪MAXIMO调查



后也可以使用, 能够省去不少 麻烦,而且看起 来也很拉风的 感觉~

从3号电梯 出来后将敌人

全灭并破坏动力炉才能够继续前进,在飞艇的钢骨上移动时千万要小心不要落下,这段区域中类似蜻蜓的那种敌人要优先消灭,免得跳到一半被它们挡住。抵达尽头后发生剧情并过关。

#### [暗黑卿ベインとジン军团]

又是BOSS战,对手是暗黑卿ベイン和他的 黑暗军团,虽然周围的敌人很多,但只会在ベイン召唤的时候下来几只而已。

暗黑卿ベイン有两种形态,第一种的时候要利用空中连击将它打下,之后对其胸口猛攻,待 它胸部的装甲打开灵魂核外露的时候再次进行攻 击才能够削減它的HP,需要注意的是将它从天上打下以及对它的灵魂核攻击过后他会放出大面积的剑气攻击,要及时防御,不要太贪打。进入第二形态后它的攻击方式有所改变,不过还是很容易闪避的。另外,在对付暗黑卿ベイン的灵魂核的时候多运用ファイア・ドゥームストライク这招进行攻击,十分有效。

## [过去からの复誉]

最終的BOSS战,对手是取得了不完全的黑 暗力量的アキリー。

对付他的程序很简单,平时由MAXIMO来攻

击(MAXIMO的攻击是不会对他有任何伤害的), アキリー每次受到攻击就会掉出灵魂,而MAXIMO 就要取得这些灵魂召唤死神进行攻击,虽然基本 上看不出来对他有伤害(实际上有),但是当ア キリー受到一定程度的伤害后就会恢复人类的身 体,这时就要用MAXIMO的最强技ファイア・ド ゥームストライク攻击他。当他回复为幽灵状态 时再次重复以上的循序,大概3次之后就可以干掉他了。

这场战斗中有几点需要注意的: 一、一定要把握召唤死神的时机,不要白白浪费灵魂;二、アキリー的攻击看起来虽然很拉风,但实际上利



用横向跑动来闪避都是可行的,无非就是多加上一次二段跳罢了;三、当MAXIMO受到攻击后身上的灵魂就会掉出并被アキリー取得,这点要十分注意。





■スペペ・クリティカルソード 左揺杆推前+△可以使用 更加强力的突刺攻击,消费特殊值。

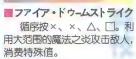


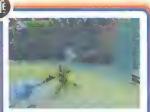
■ワイルド・スピニングソード 左揺杆旋转 — 周后按"□" 键,比旋转攻击有着更大的范围 与威力。



■シュック・ウェイプアタック 循序按×、×、△、△。以 剣刃产生范围很大的魔法冲击 波,消费特殊值。







■ドリルンマー 左揺杆推前+△可以使用 铁锤的突刺攻击,消费特殊值。



■スーパー・ドリルハンマー 左揺杆推前+△。比ドリルハンマー有着更强的威力与 范围,消费特殊值。



■ワイルド・スピニングハンマー 左揺杆旋转一周后按"□" 键,比铁锤的旋转攻击有着更 大的范围与威力。



消费特殊值。



アイス・トワームストライク 循序按×、×、△、□。利 用飞散的魔法冰块攻击敌人。 消费特殊值。



■スーパー・シールドシュット 投出盾牌后按住 "R2" 可 以使盾牌在空中停止。



投掷盾牌后可以攻击复数 的敌人,消费特殊值。







宝剑バリラ	マキシモ从祖先那里继承下来的剑,在跳跃攻击时十分方便。
灼热のフレイム・ソード	利用魔法之炎焚烧敌人的剑。

勇者のハンマー 力气大的战士使用的铁锤,不仅能够打倒敌人,还可以启动一些特殊的装置或机关。 冻块のハンマー 利用魔法冷气冰冻敌人的铁锤。

スナッチ・シールド 按"〇"键可以将盾投出,而按"R2"键防御时则可以将近处的宝物吸过来。 ゴールド・シールド 使用盾牌时特殊值的消费减半。

スパーク・シールド 按下 "R2" 键防御, 而按下 "〇" 键可以将盾投出会拌有累属性。

内裤

ハート・パンツ 心爱的ソフィア公主赠送的内裤,这样两个人的心也会连在一起了。

アーマー・パンツ HP槽可以上升为4级,在4级状态下会变身为金色的铠甲,不过这些仅限于装备本内裤的时候。 シーフ・パンツ 经过的道路上有隐藏宝箱的时候,这个内裤便会通过震动来提示。

マジックパワー・パンツ 特殊值的回复速度变为1.25倍。

在仅剩内裤的时候它就会帮助マキシモ――当铠甲全部失去后特殊值会缓慢回复。 ライフ・パンツ



#### 2003.9.25 星期四睛

经过了几天的休整并完成其他工作与杂务之 后开始着手《MAXIMO》攻略的制作,拿到盘之 、 、 、 前作要好上很多,尤其记录问题得到了妥善解决 因为前作的记录方式是要用一定数量的金币到特 定鲍点才能记录(当初因为这点还有不少玩家叫 嚷着"试玩版"去找BOSS退盘的),实在是很 麻烦,本作的记录方式感觉有些像是《蛊惑狼》, 也就是"CHECK POINT"加过关记录。仔细研 究系统之后发现本作战斗系统居然与《魔颤》同 山上"中"的(相)

傍晚饭后上网转了转,碰巧收到了某位读者 向明人提供减肥方法,建议明人"多食粗纤维" 问之"粗纤维乃是何物?",答曰"你还是去啃

#### 2003.9.26 星期五雨

海与总帅拼了很久的《353 猛将传》 BRILLES HEISEL

DRAIN TENDINE SENSIBILE

已经做掉了两只BOSS,看来能够顺利完成了

文名"晚饭三连星"了。AKIRA大人依然失踪 则在考虑明天是否给他松绑,K1端着茶杯站在 人都没什么关系,回家煽爆买买地睡个觉,然后 明天继续开工 

#### 2003.92月星期应用

利完成一周目,虽说完成度不高而且很多特技、 国軍 ye 。 因为实在是没什么挑战性 · · · 不过也算是穿了— 版,为了表示庆祝,今天中午的拉面就吃大碗的

NAMED OF TAXABLE PROPERTY. 作,最强的几个特技使起来实在是拉风的很,不 过消耗的特殊值也很高,残念……五种内裤已经 全部收集齐,不过还是比较喜欢装甲内裤,可以 加到4级HP例! 另外就是探知隐藏宝箱的内裤!还

() 在1500 () 智慧医疗() 内,不正在多量的()。 我们会轮流去给他喂水和食物的了

#### 2003.9.28 星期耳阴

的的基準質性對應性用人。主義是深致了

#### 2003.9.29 星期一睛

攻略顺利完成,并且JEDI也被放了出来,而 且是明人不顾众人阻拦去放的呦……不知道为什 么,越发的觉得编辑部与衣柜很相似

■文/装甲内裤命・明人















这个应该又是一个相关漫画改编的游戏,仔细看的话主人公还真是有点金田一的味道。好了,闲话少说进入游戏。开始主人公会进入侦探学院,这个学校的创办人也是一个著名的侦探,而在进入这个学院的考生中总共有6人合格,主人公Q(キュウ)就是其中一个,其他几人也都是各有各的特长,就在这5人当中将出现一个名侦探校长的继



承者。既然是来上学那就要考试啊, 这是不变的真理,和同学打了招呼 之后,相互勉励一番,接着老师走 了进来,考试开始。

片桐老师开始出题的时候大 家要根据老师的题目选择相应的 答案, 题目不外乎历史、地理、常 识…不过不都是问日本国内的。比 如有关于第一次阿波罗登月的;有 小说作家的;还有关于世界人口的 (中国重庆是世界人口最多的城市 吗?还真不晓得)、厄尔尼诺的… 不过问题都是随机出现的,不过除 了要懂写日语是不成的, 实在是不 会的就随便碰运气吧(不过织田信 长怎么死的大家应该清楚吧, 《鬼 武者》都有玩过吧,可不要说是被 鬼武者杀死的啊)。问题全部答完 以后就会进行今天的评分,总共20 题,每题5分。授课结束以后大家走



出教室,第一章剧情开始。



遇到朋世并和其聊了起来,然后朋世邀请Q和他的同学一起听她演唱的最新歌曲。由于朋世对Q又是夸奖又是拉手,还要每天和他在一起,引起了旁边那位女士的大为



不满,在雪子让朋世休息后来到后 台的音乐间,这里已经堆满了花, 不过朋世却发现自己重要的东西不 见了, 在拜托Q以后(Q: "我以俺 爷爷的名誉发誓,一定要找到凶 手……")就可以移动了。大家可 以根据选择前往各个地点, 先去ス タジオ。在这里遇到前田, 先不断 的对话, 他会说出不少的线索, 当 前田说出当演出时谁都可以进入音 乐间后就可以移动到编辑室了。在 这里会不让外人进去,和惠交谈以 后回到朋世的音乐间。和朋世对话 以后到外面的走廊, 刚出来就撞见 了管谷刚, 在谈话时听到音乐突变 就表示了发现了线索, 赭石要快速 按下L和R,这样就会自动记录下来, 回到朋世的房间,再次交谈以后再次 到雪子的房间和雪子了解情况。再 次回到朋世的房间后和朋世交谈, 村田就会出现。在谈话时有两点需 要了解,选第一个和村田对话,都 要详细的询问清楚。之后惠会通过 他的瞬间记忆能力回忆当时的现场, 然后就可以调查现场了。选择调查 以后先看桌子上的包,会发现包和 原先不一样了,里面应该少了什么,

同时会发现一块布条,赶紧的记录, 之后再次调查包查看破损的地方。退 出来以后和村田交谈, 对话时会发 现一封信, 这时需要记录, 接着村 田就会解释。紧接着到走廊, 和这 里的刚对话,在第二次对话的时候 会听到说听见有什么破裂的声音, 这声音不像是汽车轮胎爆炸而是很 轻的声响。三次交谈以后前往编辑 室那里门就会打开了。在这里见到 了寺尾宏, 寺尾先生在中途会打断 惠的说话,并给两人看当时的现场 录像,其中会看到有一个人在中途 出去了,这个人应该是雪子没有错, 赶紧前往雪子的房间。来到这里后 Q会提到要调查雪子的房间,在同意 后调查开始。在调查桌子上白色提 包的时候发现了一枚纽扣,记录。紧 接着在垃圾箱中找到了鱼钩和鱼线, 记录。在推出调查后雪子就会跑开 了,而这时证据也全部收集完了, 一共有3个可以证明雪子是犯人的证 据: 信、爆炸声、鱼钩。犯人只有 一个,那就是你——雪子!接着Q就 会把3个证据用推理给联系起来,然 后和寺尾先生借来录像带, 再次证 明当时出去的人中就只有雪子一人, 在全部罪证面前雪子终于开口承认 了自己的罪行。而且在村田那里还 知道本来雪子和朋世是姐妹……最 后老校长会出来给你一个评价,并对



又是新的一天,在惠那里听到 些关于温泉杀人事件,接着大家就 会开始讨论,不过中途会出现一个 看似很像是犯人的家伙,不过是老 师罢了,今天授课继续。这次除了 加上些常识外,还会增加一些侦探 术方面的问题,大家要考虑仔细然 后再回答,问题有的不是很简单



(其中也有问狗叫声的写法的, 真是想不到)。授课以后和流一起前 往满目村。

这次是受那里人的委托前去调查一个失踪的15岁女孩的下落,可是Q要和流步行数公里的山路,在中途会遇到警察的阻拦,在说明原由以后贡就会带2人进入满月村,而他就是委托人。而警察先生也会自我介绍,之后先和警察对话询问关于洋子的一些基本情况。基本掌握了情报后警察就会先到其他的地方能够巡逻,然后和流交谈完进入村子。

进来后遇到一个村民,当问到是来调查失踪的洋子时,被教训了一顿,还要Q和流赶快离开这里。等他走了以后来到村子入口找到警察,和警察了解了一些村子的情报以后前往集会场。在这里见到一个小女



孩,不过他一直是保持沉默,好像 对洋子的失踪很不关心的样子,看 来只好去林中看看了。在这里见到 一个老伯,询问关于洋子的事情依 然是受到冷淡,而且还很反感。回 到集会场再次询问刚才的那小女孩, 那老伯就会出现,接着把小女孩带 走。和流交谈以后去林中,在这里 流感到有种说不出的感觉,在这里 的人对外面的人好像很不友好,线 索很难调查,去找警察先生再问问

# 这些各人行道



吧。从那里了解到刚才那女孩是洋 子的同班同学,那老伯是她的祖父, 回到见睛台, 在那里见到了委托人, 从他那里继续追问,了解了经常和 洋子接触的清水, 而清水现在应该 就在森林中的神社,来到林中却看 见源三在教训人,不过2人还是被人 家发现了。紧接着就赶快去找清水 问话吧。在神社外面遇到了干代婆 婆, 在对话过程中, 干代婆婆会要 2人在晚上以前赶快离开,看来一定 有什么,继续追问会谈到关于子鬼 的事情(要记录),同时还能问到 这个村子被诅咒的原因。回到林中 后先去集会场见到那女孩, 这次女 孩终于开口了, 把洋子失踪当天的 事情说了出来,接着继续追问洋子 的事情后就可以去神社了。

在清水那里询问到了关于满月 节的情报后,追问下清水以忙为借口 转身就要离去,就在转身的刹那, 在他的脖子上发现了3处抓伤(记 录)。而清水对抓伤只是说被野猫 抓的后就离开了。和流对话,他也 觉得这不像是猫抓的, 在清水走后 调查神社。在左面的大树上发现了 被东西砍了的伤痕, 而右面树那里 的石碑上发现刻者碑文, 再次查看 后了解了碑文的含义, 跟流交谈几 次后会来到一个洞穴前, 进入后果 然和他们预料的无错, 里面躺着死 者洋子。先和流对话然后调查,调 查中发现洋子的死因是被东西勒住 脖子窒息而亡,再次调查尸体时在洋 子的指甲里发现了有人的皮肤, 如 果没有错的话皮肤应该就是凶手在





杀人时被被害人抓的(记录)。

调等以强的环境后回创神社 在 这里见到了委托人和警察, 而警察 已经确认死音就是洋子。接着就要 指证了; 本次的物证焦点, 分别是 清水脖子的抓伤、洋子指甲里的皮 肤。犯人只有一个一一清水! 但是 这只是推理, 而犯人的动机还不清 楚,来到集会场后却又得到干代婆 婆被杀的消息, 赶紧前往 林中的现 场。来到这里警察说明了一下就开 始调查干代婆婆的尸体, 死亡时间 应该是和Q等人接触过以后, 胸口 被刃器刺伤而亡, 没有其他明显的 外伤, 也不像是因抢劫而为, 同时 也找不到任何自杀的可能性, 又是 一起谋杀! 再次调查时会发现千代 婆婆尸体旁边的纸条,上面写着和 神社外石碑上一样的字句。3次调查 后和流对话,这时那个女孩会跑 过来,告诉她干代婆婆死了以后 她也非常难以相信。和女孩来到集 会场,她这回对2人帮助找到了洋子 表示十分的感谢,因此对2人敞开了 心扉,并再次提供了一些线索-2周以后就是洋子的15岁生日,而这 天又正好是满月祭。来到委托人的 房间,告诉他干代婆婆被杀以后他 也十分的震惊, 然后进行问话。委 托人十分肯定杀人者就是清水,女 孩只是拜托2人快点把罪犯找出来, 最后问源三。在对话中突然听到一 声惨叫, 而声音就来自岩清水家里, 当赶到这里以后,清水已经躺在了 地上。先调查尸体,死因和干代婆婆 一样,初步判断应该是仇杀,在问过 其他三人以后再次调查尸体居然在 尸体下面发现了一张纸(记录)。这 张纸和千代婆婆那里发现的写着一 样文字,调查后再次和其他人对话 警察就会赶来,来到集会场就可以 移动了。在村口、见睛台分别与委 托人、女孩对话以后去集会场见到 了源三,对话以后进入清水家进行 再调查。先调查录像机, 发现上面 的数字还在走, 也就是说还开着电 源。调查电视回放录像,发现声音 被调得很大(记录),在窗户边发 现床被移动了(记录),而在窗户 上面发现有被溅的到血迹(记录),



完了以后去林中调查, 发现树叶好 景有微妙的变化, 还在物叶上发现 了血迹,来到神社,再次分析碑文 以后五洋子的尸体那里和警察对话, 得到新的情报, 洋子指甲中的皮肤 经过鉴定和清水的血型吻合, 也就 是已经确定清水就是杀害洋子的凶 手了。来到了村口见到委托人后, 因为杀害洋子的凶手已经确定, 因 此他本想终止委托,但是接连又有 两人被害因此也不能放手不管,而 且判断清水和干代婆婆有可能是-人所为。返回神社再次讨论碑文后 来到洋子那里, 从警察那里得知洋 子是为了进行某种仪式而被放到了 这里,这句话提醒了Q,再次来到 清水家以后警察会告诉2人清水和干 代婆婆的死因出自同一个凶器,来 到集会场询问源三, 因为他听说自 己是嫌疑人会很生气的走开, 再次 询问他会说自己听到惨叫的时候和 大家一起过去的, 去女孩那里她同 样否认源三会杀人。回到清水家进 行最后的调查了, 查看电视结果放 到图象全部没有时什么也没有发现, 当再次放入录像带播放没有图象的 画面时……源三的不在场证明终于 识破了。指正开始, 录像机电源和 电视机被调大音量。最后在证据面 前源三终于交代了杀人动机,原来 是为了保护自己的孙女不被作为祭 品而杀了他们2人,满月节开始的时 候要把一个15岁的女孩作为祭品献 给山神……



来到学校,大家都谈论旧校舍有幽灵的事情,不过流却不屑,在这时又一个新老师来报到了,例行考试开始。这次问题的难度会继续加大,因为已经涉及到了杀人事件,因此会增加法医学相关的问题,另外还有些自然科学,再次完全搞定以后,校长会过来说明本次的委托任务,这次的任务是盗窃案,本次除了Q还要有鸣马和金太郎一起前往。经过一番说明后,来到委托人高仓先生的展馆,进入后在办公室



见到了委托人高仓广一。先了解情 况。原来这次高仓要进行幻之恐龙 的展览,但是在新闻发布会前恐龙 化石却被盗了, 本次使用了最高级 的报警系统,但是依然没有起作用, 因为这里展出的恐龙化石有极高的 考古意义, 因此这次的盗窃者应该 对这个十分了解,在了解了展览馆 的地形图以后就可以去展厅了。在 这里和委托人交谈得到情报,警方 对于犯罪现场没有发现任何指纹和 毛发,而这次的展出品有可能证明 地球空洞学说,因此意义非常。了 解完了以后进行现场调查,调查各 个展台, 然后调查壁画和地面, 最 后调查监视器,全部完成了以后和 委托人交谈, 再了解幻之恐龙的事



情,之后移动到其他场所。在这里了解到罪犯的犯罪时间大概是早上4点13分左右,而警备员赶到是4时18分,也就是说罪犯在这5分钟内从这个8层建筑中盗走化石并安全逃脱。而根据警方调查罪犯是通过斧头破坏门进入的。不过要在5分种内到8层把化石盗走,,而且还要防范到处的监视器和报警器,应该是很难的。

来到了监视室。在这里委托人会现场演示报警系统,首先是监视器,在感觉到移动物体1-2秒钟就会发出警报、门同样有防范措施,在遭到破坏时同样会进行报警。了解了之后进行调查。完了以后大家暂时出来,先互相交换一下意见,然后去接待台。结果好像对方在忙的样子,来到走廊边上再次交谈以





后再过去调查,对话时却被当作是小孩子(本来就是啊)还被告戒赶快离开,这里不是玩的地方。看来只能是自己调查了,调查之后没有发现什么,到走廊交谈后决定去社长室,不过接待台的秘书应该不会让我们进去的,必须要想办法。在调查电话的时候,电话响了,原来是社长来的,这下子这位秘书姐姐终于了解我们不是普通小孩子了。来到社长室外,先对门调查一番,然后打开对门的密码进行破解。按照下面的方法对门进行操作,需要把



门上的OFF全部变成ON就可以打开门了。

和社长对话以后来到了展览馆 外面, 依次对以前去的地方带社长 再看一遍,最后来到了展厅。在交谈 以后继续重新调查犯罪现场,调查完 以后依然是没有什么进展,来到屋 上,罪犯也有可能是利用楼顶来进行 逃脱的(记录)。接着来到休息室, 社长已经很累了,趁着休息的时候 向社长打听些关于展览的事情,完了 以后移动到发卖场,这里经营一些 物品。先和社长了解一下这里的情 况后再进行调查,在中间会发现两 块时间不一样的手表,在左面那块是 需要记录。在左面会看见一个玩偶 样子的表,正好在5时的时候表开始 响了起来,但是问了社长现在时间时 却是3时5分(需要记录)。接着来 到作业场,对话后进行调查,四处 转转结果都没有什么收获, 最后把 目标锁定在氧气瓶上, 开始Q以为 是做烧烤时用的,但是社长却被否 决了(需要记录),说是给风船用 的。接着到搬运口, 先和社长讨论 安全门, 然后对地图进行分析, 如果从门进入5分钟内到8楼再盗 窃逃跑很难让人相信, 之后进行调 查。然后在墙上发先了紧急电源开 关,在社长解释时需要记录。

来到接应室,和委托人谈话,注意当选最后一个的时候将强行进入举证推理阶段,现在还不要选。到搬运口发现被破坏的钥匙口(记录),然后来到休息室先讨论犯罪时间的问题,回到接应室后对话第二项会变成新的,当询问后记录。之后再

次来到展示厅调查地面以后回到接应室,会出现关于展示场的选择,这里会提到有自动扫除机(需要记录),继续询问其他的一些事情以后(不要选最后一个),来到休息室,之后移动就能去新的地方了,对话后调查柜子,其中一个里面发现了有花盆(记录),接着还会发现一个有脚印和柜子及一个没有名牌的柜子(全部记录),原来这里是最近一个辞职员工的柜子。回到接应室后就可以举证了。依次选择被破坏的钥匙口、被踩了脚印的柜



子、最后是玩偶表。在一番说明后 终于找到了罪犯巧妙设计的机关, 使罪犯有了完全的作案时间。在众 人设的圈套下,罪犯终于落网了, 他就是——德田秀行。



终于熬到最后一次授课了,老 将终于出马了。这次的题目居然有 关破解暗号和推理的,真是头痛啊, 难度果然是不在话下,不光是要看 懂的问题,还有很多是涉及到侦探 小说、侦探电影的相关话题,如果 没有看过的话(我们基本是如此, 不过有道机田一迷应该知道的)只 能是望题兴叹了。正当众人准备引 除完去玩的时候,老校长又回来 了,原来又有了突发事件——小说 家自杀。来到一座孤岛的老宅(难 道要来密室杀人事件?),总之都 是很压抑的地方。

来到这里首先见到了青山真理,来到里屋里先听她说了小说家死亡时间,然后会介绍这里的成员青山次郎和晴海昌平。之后依次对话,全部对完了以后会出现"六道群青事件"的选择,对话后来到旁边的大房间,这里见到了要帮众人准备饭菜的青山三津子,接着六道先生的编辑小池义广也会出现。谈话结束后来到丹羽的房间,打开门一看丹羽居然倒在了地上,已经停止了呼吸。来到广间以后见到了八木朝美,之后联系警察不能,外面天气也不能使用船到外面,绝对的一

个大密室,也就是说凶手就在我们中间! 先对话了解小说剧情后调查 尸体, 2次调查后发现尸体裤腿的破损处(记录),接着对房间进行彻底 搜查。

在桌子上的咖啡杯上搜集到三津子的指纹(记录),然后在尸体的下面发现了砂糖(记录),在左面角落的置物台上发现了弩,然后几人谈论作案方法。来到广间,和三津子问话以后去接应间和询问众人,同时可以看到这里的平面图。这里完了以后就到六道先生的书房里,这里



查完资料后回到现场,在讨论作案方法的时候突然发现尸体被动了(记录),然后调查弩后回到接应间和众人谈话,接着来到书房和小池交谈后来到广间询问三津子,然后出现地图时发现了矛盾点(记录)。然后来到尸体处对话后选择被害方法后进行推论举证,要选择:尸体被移动和地图的矛盾点。不过尽管有这两个矛盾点但是还不能推断出真正的凶手。来到广间以后交





谈完大家就会都去睡觉,一大早起来继续探讨,不料又传来消息,青山真理死了。先询问三津子和朝美,再次和三津子交谈后来到现场,这次又是模拟小说的案件,死者因颈部动脉断裂失血过多而死。了解了关于模仿的小说后进行调查。调查后询问作案方法,然后继续调查尸体,晴海会继续讲解死因,死亡时间……之后他就会离开了。

再次追到晴海以后他认为3个案件的凶手都是一个人干的,他认为凶

手就是小池。接着我们询问3个案件的理由,最后再问小池的犯罪行为,而就在其他人准备抓小池的时候。在他的房间发现了他的尸体。也是按照小说中的死法,在留下的遗书中他承认了所有案件都是他的所为。

先和众人对话后精海认为案件已经明了并劝众人离开,但是案件好像并不是那么简单,来到书房后先对案件分析一番后在屋子里调查。然后分别对桌子上的绳子、电灯的位置、书架中的小说进行记录。然后来到单羽的房间,分析案情以后调



查,在杯子中记录残留的咖啡,里面发现有毒,然后再调查等后试着把他们联系起来,之后前往真理的房间,梳妆台倒的方向很让人疑惑,调查后在上面找到了伤痕,然后在化妆品中找到口红(都要记录),分析案件以后去小池的房间。在发现小池使用的老式电话时要记录,接着调查完尸体和遗书以后,在遗书的最后会发现先说的名字不对(记录)。到广间后和三津子交谈,她会提到昨



天晚上突然下了雨(记录),接着到 达接待间后说话时当晴海走开后换 下一个人说警察先不会来的时候要 记录。

接着询问这些人。在询问朝美的时候他说在岛的北侧有个废弃的小屋(记录),当时单羽被害时她就去了那里。最后集合完大家后,就是最后的指证了,有四个证据: 书的摆放、绳子、梳妆台的痕迹、小说的名字(有个错字)。最终罪犯终于出来了,他就是——青山灾郎。

原来他的企业需要大笔的资金,为了得到遗产而对其他的下此毒手,警察来后在刚把欠郎带出门时电话响了,次郎利用接电话的空隙逃跑了,在追到小岛北侧的时候,次郎以自己的方式对自己的所作所为做了了断……



本作是KONAMI在GBA较早期推出的一款养成型足球游戏,由于《创造球会》系列在当时如日中天的影响力,所以这款相同类型的作品并未在当时引起注意,直到最近柯氏强势推出《Formation Final》,大家才想起了其曾在GBA上投下的《J联盟口袋版》系列这款探路石。初识这款游戏时多少会觉得其在界面上充满着浓烈的《球会》系风格,但在系统上却有着其鲜明特点,省略经营突出球队战略,特别是突出在运用不同阵型时可应用不同战术特点的系统。难怪后来柯氏的大作会命名为《最终阵型》,强烈推荐大家来体验一番本作中运用阵型的奥妙。

厂商: KONAMI

发售日: 2002.2.28

类型: SLG 价格: 5800日元 其他: —

## **一**思对示约

,因而国内也有不少盗版商 戏初始可从16支J1和12支J2中选择 上 元家将作力課以前に設督部 责球队的训练、人事和比赛,省去 了复杂的投资和经营煮车 巴城队 14年 - 运的点色设定。 3年 新都住 モロを重定和鉄助き ご时返り 付出金体材気的作材 不はでける 收入却仅仅依靠比赛奖金和主场门 收入,这模对于严谨较大才以大 ,确实是相当吃紧,且本作 球员年薪即转会身价,即使是自己 培养的球员每年都还得因为其能力 **房升重付金更多的身价根据。**每日 用了上的珠黄尽了的广西绿目然后 在本展等介有价件 过滤戏圈层 为玩家免费配备了一名助手监督和 - 三葉服 - ...

在學一學學可以 本作的战术系统的完善和细致是球 系列都是法据比。 要有對色的 就是阵型,球队在比赛时分为进攻 面和執了基本。以到了基本 如此一次,但就得卷进攻制防守的。 下型。可的阵型在世界中可使 因不同的技术,而且各战术的运利 还得要求达到球员配置以及球员的 得级和种类的两个条件才能使用 重要多能的战术综合是该族政是仍 人的政力

游戏的目的报单单,从是在外约期间至少达成一次J1综合冠军, 仅是契约期内2个 成戏也只是美华地进行J联赛,游戏被划分为周为单位进行,每年度是以本年二月到来 小月4周、J1联赛上半段安排在3.6 月、下半段在8.11月进行,J1总冠军的争夺战安排在12月的第3、4周、 并线的安排在12月的第3、4周、 并线的最高来获有。 处理事金,是是是一个人。 是是是一个人。 是是一个人。 是是一个人。 是是一个人。 是是一个人。 是是一个人。

成的证实也自译制观点。19 自自面层,基则标。 是或之期格 "我长明日,不会。"是或之期格 "我们是,要求进行进攻阵型的战术设 "之东方"。 为并是之外是人 则大多数时间都是处于防守面的防 "年型设定"。 里利德二、 以 对于若是很多。 当然本方也就常义



基本的に練習は、監督ご自身 が1週に1メニューを選んで 決定して行います

主进攻面中 双方在90分钟内打平 就进行上下半场各15分钟的加时基。 宏球获胜的逐只分胜点 各次 打平是不会进行点球决胜而是双方

主要的还是得舍得花虫 本在各线上引进一名高能力的轴心 球员、由于没有球探系统、游戏中 员引进的自由度相对较高,但初 期有些球尺是无法与乙士行文形引 **之的。随情游戏的通问。**主张之分 的财政也会逐渐基金。此权履用 并不完全和球员能力成正比,即使 尸在第一山也完全能采到多名质之 19月 以员物能力性直接按股症11 三身介土 主进形式是 三十文章 チケノ かりを他を活りし点。 同别该以灵耳让其多加进探摸至三 上哥姓為比亚老不必解对会系那什 等到下个月初。球队可容纳的最 球员数是16、外援规则同其他游 会费外援的明显要高于日本本土球 正在严多是四百

球队经济来源主要是依靠主场 ,前是成件收入。 崩基本上, 场在3000万左右,若是与鹿岛、磐 田或名古屋等强队对阵的话收入可



达6000万左右,不过要是成绩好的 1. 基本上4. 多都能有极高。 1. 亲权 入。另外将多余的球员移籍也能得 由,其能力或正位的污象。 自己则负责在短期内可能难以受, 周固定四运营费的。则只有资本 "售发料" 第全的支递除了严禁 新球员和每周必要的500万运营费 外,承担主场J1比赛的当周也将付出 而以合心营费。 1. 产品 寫的固定支達。否则一旦周转不定 来而破产,那面对你的就是最简单 明了的下课



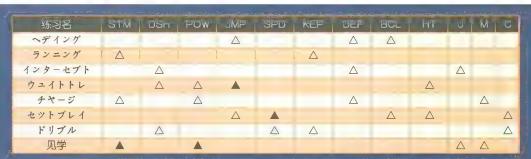


游戏共有三个进度存档。在非比赛的任意时候都可按START键进入存档。在非比赛时候按L或R键

。本於令是前後主界的上別流域之 钮、分别是:

非守门员球员的训练内容包括: ヘデイング、ランニング、インダー セプト、ウユイトトレ、チヤー セツトフレイ、ドリブル、见学

守门员训练内容除了与其他球 系料 何心。 トレ、セットプレイ和见学四项外 还有: 飞び出、キャッチング ジ ヤンブセーブ和バンチング



#### 15里 **利亚**15 111st 第 ! 節 原● 〇磐 田 市 000 浦札 〇名古屋 和 ● C 大阪 札 協 の 大阪 神 戸 ● 横浜FM 神 東京Ⅴ● ○F東京 柏 水〇

# 3

鹿島、中田浩二選手 これ

#### 守门员专有训练。

练习名	STM	DSH	POW	JMP	SPD	SAV	CAT	BCL	HIC	-	M	C
₹♂出		Δ				Δ				$\triangle$		
キヤツチング			$\triangle$				$\triangle$					
ジヤンブセーブ			$\triangle$	$\triangle$			Δ					Δ
バンチング		$\triangle$	Δ			Δ					$\triangle$	

练》:全队整体战术和 打法的练习,在初期球 队个人能力不足时且短期内难 日前原のまとさ後月3歳多か 行整体的训练来提高全队的综 合实力,球队训练包括フィール ド、ミーテイング和ビデオを观る

 本战术的练习,对整体间连携 的提高效果相当明显。

练习名	位置	STM	DSH	POW	JMP	SPD	KEP	DEF	SHT	BCL	SAV	CAT	HIC	0	M	C
	GK	Δ	Δ		Δ	Δ					Δ					
ミニゲーム	DF	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ		Δ								
(红白战对抗)	MF	Δ	Δ	Δ	Δ	Δ		Δ								
	FW	Δ	$\triangle$	Δ	$\triangle$	Δ			$\triangle$							
	GK										$\triangle$	Δ		$\triangle$		
オフェンス	DF														Δ	
(进攻练习)	MF						Δ			Δ				$\triangle$		
	FW								Δ	Δ				Δ	Δ	
	GK									Δ			$\triangle$	Δ		
デイフェンス	DF						$\triangle$	Δ						Δ	$\triangle$	
(防守练习)	MF						Δ	$\triangle$								
	FW													$\triangle$		

	-	and the later of				_
指导内容	对象	STM	POW		M	6
フイジカル强化について				Δ		
战术について	全体		_		$\triangle$	
ズピリッツについて		A	A			

00	1 / 5	人物建設主義達 包括古古片原加日本的水理论等 位于无差	

求象内容	对象	STM	DSH	POW	JMP	J	1M	0
试合ビデオ		<b>A</b>				Δ	Δ	Δ
理论ビデオ	全体	<b>A</b>				Δ	Δ	Δ
ラベルなしビデオ			Δ		Δ		Δ	

(2) 編成 | 进行球队线术 交押以及人用配置的运 人用五个小支援

小加工。 业本的练习。 **产自**体间度增加提到 效果相当明显。

フォーメーション 基本阵型的选择设定 ボジション 选手位置配置

キゼカーセレクト

定位球主罚设定

球员的所在位置的配置或主力与替补球员间的替换。 设定FK、PK、左CK以及右

CK的主罚球员。

阵型和战术的具体使用将在之后详细讲解。

キャブテンシー 队长设定 チームデータ 球队阵型情报

共有10种可供使用的基本阵型,不同阵型的防守面和进攻面也都有各自不同的战术,关于

球队队长设定,关系到全队的连携和士气。

球队目前所使用阵型的战术情报。

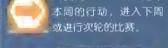
从J联盟28支球队中获得新选手,理论上可以得到任何选手,但游戏初期无法与所有的球员进行交涉,不过也能买到顶级球员,且可查看到所有球员的转会身价,转会身价基本反映球员能力。

从海外得到外籍球员,能力确实不错,但价格高昂,相同能力的球员中外援要比国内球员贵得多,但在这个选项里购买球员的好处是只要你有足够的钱,无论什么球员都能买到。

新人选手的获得,新人名单中也不乏一些相当出色的球员和有潜质的球员,不过还是一分钱一分货,要想用很少的钱买到好球员还是不现实,还是参考他们的报价吧。

选手移籍,当球员不符合你的胃口没有必要再待在队中的时候或当球队满员又急需引进能力高的新球员时,可以考虑卖掉一些球员。

# 政略人行道



在介绍阵型前有必要先将本作

在介绍阵型前有必要先将本作中的球员属性和设定分析一番。每名球员都有HP和MV两项状态值和12项基本能力值。而守门员又有4项与其他球员不同的基本能力,所以数据的工作。

每项能力参数值最高为10、由 九度的,成文将排从 1、产等领达。由其每价模型。 1、成选排从平断等排产等级都 1、能力全为3),Lv2在1500万左 右、Lv3在4500万左右,最高等级 的优表球量Lv4在9000万以上。自

己的球员通过多加练习都能升级, 开级的同时基身的总在上升 言次 开始阶段若仅靠自己手下的球员想 保级基本上是不可能的, 所以应利 用初期的4亿资金以及平时主场的 女人复据成点的等级人。 山然不 (1) | 就盟盟的褒名株员通行技术 ♥2. 心在初游戏划就是有部分J 球队里的一些身价在9500万左右的 日本Lv4球员可以获得,他们是 FW: 前田辽一 (9750万) 万)、远藤保仁 (9450万), DF: 古贺正弘(9525万),尤其是拥有 二月に原護乳磨気機両 "十成九 11人是改进的记有两名社会下。1 L-VII-東岸。 上劉海 トナリナ JANESAGE IVE

	LV1	フオワード1
		ストライカー2
	Lv2	センターフオワード2
<b>5</b> \4/		ウイング2
FW	Lv3	エースストライカー3
	LVS	ポストマン3
	Lv4	ターゲツトマン4
	L. V 4	バーフエクトストライカー4
	LV1	ミッドフイルダー1
		ウイングハーフ?
	Lv2	デイフェンシブハーフ2
ME		オフエンシブハーフ2
IVII		ドリブルー3
	Lv3	チヤンスメーカー3
		ボランチ3
	1.144	ドミネイター4
	LV4	ゲームメーカー4
	LV1	デイフェンダー1
		センターバツク2
	Lv2	サイドバツク2
DF		ストツバー2
DF		アイアンウオール3
	Lv3	スウイーバー3
		ポンバーヘツド3
	1.244	リベロ4
	Lv4	キングオブウオール4
	LV1	ゴールキーパー1
	Lv2	ゲートキーパー2
GK	Lv3	ガーデイアン3
	1.14	ファランクス4
-	LV4	フォートレス4
Tricky survivi		

称号名



前面做了那么艺神鱼或。

型和防守阵型可供使用的全部19种以上都要工厂的工厂。 计 新军工厂的 计 计 条件所需称号的球员才可使用该战

**尼巴斯门蒂贝斯**司王斯兴日斯

N

位置

等级

建攻権を10年間を 能使用的战术: ノ ン: 无任何安排、无使 ② 进攻阵型战术: (注: 称号后 数学代表 就员等级 中的 英人 最后 数字 代表 对 员等级 中场和后 五。)

战术图标	战术名		战术发动所需球	员称号条件			
	カウンターアダツク	センターバツク	2	P	イアンウオール3		
	防守反击	デイフェンシブハーフ2					
	th the exit						
Es a	中央突破	チャンスメーカ	-3		ドリブルー3		
-14	右サイドアタツク						
Electric 1	右边路突破						
de	左サイドアタツク	ポンバーヘツド3	スウイーバー3		リベロ4		
A.Serre	左边路突破	ポンパーペッドっ			7 7 4		
	逆サイドアタツク						

		ポストプ		۴	ミネイター4		ドリブルー	3	チヤンスメー	- カー3	リベ	교 4	
١		中锋门前	抢点							- 12			
	+_+	マリー:	シア			ターゲット	マン4			ゲームメー	カー4		
	3	禁区内侧	段摔			ドミネイタ	-4			リベロ	4		
	() <del>(</del> <del>(</del> ) <del>(</del> ) <del>(</del> ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>   ) <del>(</del>	全员攻	击					无条件					
ON	i守阵型战	术:						alderii	ativik, ileda iinidir.	territorio de 1900 de	aren in Section (1986)	AT THE PARTY OF THE PARTY	
战	木图标	战术	8				战术发	动所需球员	称号条件				
	1000	ゾーンプ	レス										
	THE REAL PROPERTY.	围抢协	防		7	インゲハーフ	72		Ī	アイフエンミ	ブハーフ2		
	רוח	マンマ-	ーク										
	LaJ	人盯人	λ		ストツバ	<b>-2</b>		サイドバ	ツク2	1	センターバツ	72	
P	1	スウイ-	- /3										
2	4	清道	<del></del>		センターバ	ツク2		ストツバ	s — 2		スウイーバ	-3	
	, 1	オーバー	ラップ			ドリブルー3				ボラン	1+3		
		边后卫胆	边攻		スウイー		7	アイアンウ:	オール3	7	ドンバーへツ	F3	
	No.												
		ボデイ・コン	ンタクト										
	50	オフサイド	トラツブ	-	スウイー	· · · - 3	-3 ポンバーヘツ			アイアンウオール3			
		造越位	7										
		リベロ	2										
	X	自由中卫	床上	-	リベロ	4		ストツバ	-2	-	センターパツ	72	
		ボールま											
D.		后场倒		-	ストツバ	:-2		サイドバ	ツク2	-	センターパツ	72	
		カテナラ											
		全体防						无条件					
(9)104.7	が 末島00	*型可使用的战术	-	+ ()專序(	S RIZ HE SHOW LA		05 班(工:土/志)	90011E-F-V	and the same of the same	Alan Burdanda Alan Cala Cala	and the second second	Later Control	
(2)/42	E THEIR	+ 至9 使用印以水	) ( 1 tx: \ )	I: CARME	E 199 X 40 0 1 0 )	(AK: ^ MB	性丝儿/似定				Marine San		
4			4-4-2A	4-4-28	4-5-1	4-3-3	3-4-3A	3-4-3B	3-5-2	3-6-1	5-3-2	5-4-1	
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
		ターアダツク	0	0	0	0	×	×	×	0	0	0	
1		中央突破 イドアタツク	0	×	0	0	0	×	0	0	×	×	
10		イドアタツク	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	逆サ	イドアタツク	0	0	0	0	0	0	0	0	×	0	
The state of the s		「ドチェンジ	0	0	0	0	0	0	0	×	×	×	
19		ストプレイ・リーシア	0	×	×	×	0	×	0	0	×	×	
A STATE OF THE STA		全员攻击	0	0	×	0	0	0	0	0	×	O ×	
3 3		ーンプレス	Ö	0	0	×	×	0	0	0	×	0	
		ンマーク	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
100		· ウイーパ - バーラップ	O x	O ×	0	0	×	×	×	×	0	0	
1 2		・コンタクト	Ô	Ô	0	0	× 0	×	×	×	0	0	
No. of the second		トイドトラツブ	0	0	0	0	0	0	0	0	×	×	
3 52		リベロ	0	0	0	0	×	×	×	×	0	0	
36		ールまわし	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
The same of	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	ラナチオ	0	0	0	×	×	×	0	0	0	0	
												93	

战术发动所需球员称号条件

战术图标

サイドチェンジ

# 金版 NTV 全部售光 I 第三版重接上降 I



怀疑我们的广告? 可以理解 但这次可是大家的选择



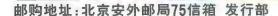
动感新势力金版MTV第2版 新封面



- 深海蓝色封面,更加精美!
- 更换封二设计, 更加精致!
- 其它当然不变,不留遗憾!

■《勃感新勢力~金版MTV》■VCD(MTV) +CD (对应MTV由目)■附中日文对照歌词海报■全14曲收录/Forever Love(『X』剧场版主题歌)/On Your Mark(宫崎骏短篇)MTV/Key of the twilight(『骇客时空』插曲)/Let me be with you(『人型电脑天使心』片头曲/在那一天(电影少女片尾曲)/地球仪(圣斗士 冥王篇片头曲)/指轮(『天空之艾斯嘉科尼』剧场版主题歌)/暴风雨中的光辉(『机动战士高达08MS小队』片头曲)/晓之车(『高达SEED』插曲)/奇迹之海(『英雄骑士传』片头曲)/LOVE A RIDDLE(『星空的避逅』插曲)/黎明前(『浪客剑心』TV版片尾曲)/Gravity(『狼雨』片尾曲)/笑颜(新海城新作MTV)





邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919(邮资免取)

动画欣赏与导购资讯

全金属狂潮 Lumoffu 高机动幻想

思眼狂刀KYO

网球王子

金腕轮传说

名侦探柯南片尾主题歌 SCCCCC OF MU heart

魔力女管家插曲 图图的写亮

breath of beart

萱野莲字作品选Vol.4

苯 魯丹 遊原画





加加精和化



■动画介绍:魔力女管家、異神传说、骇客时空、机动战士高达SEED ■MTV:机动战舰、FLCL ■特報、机动警察纪念特辑,机动警察MINIPATO2

# 医命令的元 是即在日际女 On Your Charle

■动画介绍: 天使特警、活动写 真、魔力女管家、妹妹公主、最终 兵器彼女

32页全彩双光盘

■MTV: 机动战士高达SEED、ON YOUR MARK

■特辑:机动警察MINIPATO 3、犬夜叉



■动画介绍:星空的邂逅、魔法使的条件、钢铁神探、青出于蓝····· ■MTV:MACROSS7、幸运女神剧场 版、电影少女

■特辑: 最终兵器彼女、星之声



■动画介绍:超能ROD、魔力女管家 2、战斗妖精雪风 2、千年女优 ■MTV: 圣斗士冥王篇、星空的邂 逅、CHOBITS···

■特辑: 宮崎骏监督作品、吉卜力 主题歌CD

《雪兰斯共力》 善价:8 32页全彩双光盘

■动画介绍: ZOE、螺旋、水果篮 子、笑园漫画大王、灰羽联盟、 MACROSS ZERO

■MTV、骇客时空、英雄骑士传、

X予兆、高达W ■特辑:浪客剑心、浪客剑心音乐绘卷



■动画介绍:成惠的世界、奇诺之旅、废弃公主、天空之艾斯嘉科尼… ■MTV: 晓之车、暴风雨中的光辉、 指轮等

■特辑:水果篮子、动画歌曲精选 《仲夏之夜》



■动画介绍:拜托了,双胞胎、猫 的报恩、十二国记、战斗妖精雪风 天使怪盗

■MTV: 犬夜叉、MACROSS PLUS、 棋魂、宿命传说2

■特辑: EVA特辑、音乐补完计划



X剧场版、ON YOUR MARK、天空之 艾斯嘉科尼、电影少女、骇客时空、CHOBITS、圣斗士冥王篇、高 达08MS小队、英雄骑士传、高达 SEED、星空的邂逅、浪客剑心、狼 之雨、新海诚个人MTV"笑颜"

所以…不愿再错过

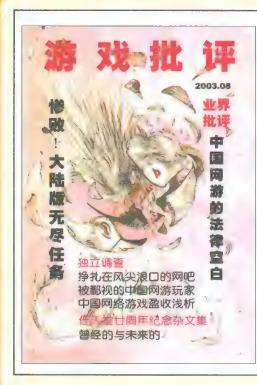
心动不如行动!



■动画介绍:攻壳机动队SAC、宝瓶 时代、战斗妖精雪风、EXD剧场版、 千年女优、机动警察W13 ■MTV: 再造人009、CHOBITS

■特辑: 超时空要塞 2 0 周年特辑、机动警察MINIPATO1、百变小楼剧场版花絮

100011 联系电话: 010-64472177,64472919(邮资免取) 邮购地址:北京安外邮局75信箱



# EXECUTE:

## 第19辑 定价: 6.50元 10月中旬发售

## 特稿:惨败! 大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查,剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因,反思中国游戏代理商的错误理念;

## 批评四人组: 中国网游的法律空白

盗窃账号?盗窃武器?网上权益谁来保护?网游停转?服务中止?玩家利益有否依据? 业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

## 批评独立调查: 挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

### 被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出?

## 中国网游盈收浅析

收多少? 付多少? 赚多少? 玩家厂家两本帐

## 任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

#### 《游戏批评》第18辑定价:6.5元

特辑: 中国游戏人的生存状况调查

美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人

■评论: 世嘉街机历史(连载) 游戏医学: 生化危机的另一面 《钟楼3》的导演风格

## 游戏推评

游戏推评

Xbox: 死里逃生

#### 特稿: FF10好坏优劣赞驾

网络游戏: 维谷中的思考

■评论:机战系列制作人访谈 CAPCOM的智慧与创造力 游戏的围剿与反围剿



#### 《游戏批评》第17辑定价:6.5元

#### 特稿: XBOX死里选生或粉身碎骨

■评论:游戏作家宫本茂 十大疯狂驾驶 游戏电影叙事结构 游戏历史

#### 《游戏批评》第10辑定价:6.5元

《游戏批评》第11辑定价:6.5元

特稿: 世嘉帝国: 《混乱到重建》

■评论: 樱大战制作探秘中国历史与日本漫画 元气: 从来就是这样酷 探过马里幽世界



### 《游戏批评》第16辑定价:6.5元

特稿: 游戏历史20年

游戏开发承包公司的时代

■评论:想了解叶伟什么? 十大街头暴力游戏 动漫和游戏翻译的职业



#### 《游戏批评》第9辑定价:6.5元

特稿: 掌机:任天堂帝国的后花园

震撼人心的武士游戏

■评论:日本风格HUDSON 游戏不能承受之轻 游戏分级制度



#### 《游戏批评》第15辑定价:6.5元

●游戏的趣味

#### 特集: 小不正经之奇久共赏 (ett) 88888

- ●电刑室手记●编辑部的故事(漫画版)
- ●沉浸在游戏中的创造力
- ●闯关族的家

## 事據武龍

小不正任之奇文块是

#### 《游戏批评》第8辑定价:6.5元

#### 特稿: 惊悚游戏的恐怖效果和心理压力

●评论: TECMO你的柔情我永远不懂 世嘉风格和它的悲剧 KOF的音乐



#### 《游戏批评》第12辑定价:6.5元

特稿: 寂静岭2 (小说)

源自心灵深处的恐怖

■评论: 游戏电影漫谈

游戏活在日本的现实写真游戏的理由





#### 《游戏批评》第7辑定价:6.5元

特稿: 我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述

毁营参半的恋爱游戏

■评论: 玩具帝国万岱 爽快—洛克人 游戏到底给了我们什么





#### 天地会会长兼α队指挥官讲话:

- ★本期继续继承传统、奉献经典。
- ★发现有时候验证秘技真的很困难呢,努力去研究一款毫无兴趣的游戏真的要命啊。
- ★继续奉献侍魂的群英图。
- ★听说KOF会蹦到SAMMY的机板上,看来进步 有望,KOF群英图要出台了。



## 超级马里奥A4

游戏推荐度:9

秘技实用度:9

#### ● 无限划命,法

在3——9关刚开始时会看到一个飞鸟龟, 先踩它获得龟壳(记住不要立刻把它推走), 然后抱着龟壳快速来到前方不远有两个炮台的 地方,中间还有隔着的石块,站在第一个炮台 上将龟壳扔出,然后立刻跳上上面的砖块,记住 跳上砖块一定要快,干万不可怠慢,否则当鸟

——上海 JAY YAO

XZS: 降低难度法。

## -lah

## GTA3

游戏推荐度:8

秘技实用度:8

#### ●并于宝车

只要在CHAMPIONSHIP中一、二周目全金可得到87辆车子。

在DRIFT——COMBO中的三条赛道上,连击10个过弯MAX可得一车,30个以上得一车, 共6辆。

在QUICK RACE中全金可得4部新车。

#### ●善手模式

在CHAMPIONSHIP中,一周目非全金通关,可进入EXTRA的卡丁车。一周目全金才出现二周目。二周目非全金得多边形车,全金得无线遥控车(雷登?汗)。

在DRIFT——COMBO中,过弯连击超过 20个下一个赛道才出现,共三条赛道。

——吉林 张静秋

XZS,GTA3车手必读。

# 

火炎的气息2 度:8 秘技实用度:7

#### ●司得障害せんきり

当刚出了有大青蛙的森林后,先不要急着去魔女の塔,先去西边的山洞,一定要按照墙上的指示解除装备,打败山猪厨师后与他对话即可习得魔法せんぎり,但当青蛙王子被捉以后再去就再不能习得,此魔法对防御力极高HP极少的敌人非常有效。

#### ●弄于智力

如果叫开餐厅的匠师建造共同体,就可在 刚茨村(ガンツ)买一些特殊道具调合出能力 提升道具:。

ファイアスパイス×2 可得みそにこみ期 提升智力。

カきごおり×2 可得こんじようだま

每吃30个可增加一级火焰。

カきごおり×3 可得パワーフード提升攻击力。

カみなりおこし 可得はやめし提升行动力。 ファイアスパイス カきごおり カみなりおこし任意两种可得ラッキばんばん増加 运气。

使用妮娜召喚大鸟的能力飞到共同体右边的一列山脉的空地里的钓鱼场,可钓到龙攻击力最强的武器こうていのけん。

在虎人泰戈所在村下一点左边的两块单独 小陆地,可用金币钓到人鱼商人有出售价格 50000的男性角色专用盾マルスのたて,同样 在鲸鱼山甲西方条形大陆钓鱼场的人鱼商人有 出售攻击戒指和增强行动力的靴子。

一广东 孔令雄

XZS: 经典RPG, GBA秘技再现。

## 幻想传说

游戏推荐度:9

秘技实用度:8

#### ●众角色最强底器

克雷斯: エクスカリバー在ドクーフ神殿 宝箱内。

切斯塔: 强化エルヴンボウ交与爱夏修理。 般特: BCロッド在忍者の里周围森林宝箱 中。

古拉斯:トウルーマジック未来篇中,ダ オス城中宝箱。

艾琪: スターブルーム未来篇与艾琪母亲 对话。

铃:にんとうちざくら在ドワ<mark>ーフ神</mark>殿宝 箱中。

---北京 侯小可

XZS: 最强武器获得必需。



98

## 口袋妖怪·红、蓝宝石

游戏推荐度:10

秘技实用度:8

#### ●关于特殊进化

雷电石

156#皮卡丘 → 157#雷丘

火焰石

153#六尾──→154#九尾

月亮石

61#小松鼠---→62#大松鼠

月亮石

珊瑚石

珊瑚石

143#海星星──→144#宝石海星

水石

20#轻叶兽──→21#奇顶兽

珊瑚石

89#臭臭花──→90#霸王花

太阳石

89#臭臭花----→92#美丽花

#### ●关于升级糖果

12 #怪兽针鼠能随机拾道具,相信已众所周知。本人自游戏初就带着五只针鼠,到现在已12个小时了,已拾到的升级糖果加上游戏中隐藏的已有15个之多。另拾到的复活药、加血、怪兽球若干,大家赶快去收集吧。

#### ●关于化石

111 #路处有沙漠,其中有两块化石,交给金水 市天力公司二楼的职员可孵化成怪兽,其中分别 是。

树根化石→133#利利拉 草·岩

指甲化石→135#蝎子 虫・岩

#### ●关于最终BOSS

他们五人的怪兽之罕见,令初玩者头疼。但只要拥有50级左右的冰系、格斗和地面系的怪兽可轻松过关。

#### ●关于游戏中的小秘密

本作中的解睡果并不多,在商店又无处买,这样在战斗中如昏睡就很麻烦,且令"爱睡"这样的大加血绝技不敢放心使用。其实不难,在游戏中地图最左上方有一处漫天火山灰的地方,在一屋内的大叔处得到背包,去走250步后可收满火山灰,再去找他可为你制造蓝色玻璃,可解昏睡并且可重复使用,决不破损。

——山东 刘长军

XZS: 口袋妖怪的秘密。

## 牧场物语・米奈拉鲁镇的伙伴们

游戏推荐度:9

秘技实用度:9

#### ●カのホの实(10枚全人手法)

- 1、每星期的电视购物中(其中一次可买到)。
- 2、在海边钓到。
- 3、用自己的马在赛马会中得第一(村长给你)。
- 4、用900点赛马筹码在村长那儿换得(赛马会时)。
- 5、夏天第1日自己的小狗得第一(出荷者给你)。



- 6、在自己的牧场用锄头挖到。
- 7、冬天在湖之矿场的背后(白色突起部分)。
- 8、几天内连续向女神送物品(最好是庄稼)。
- 9、在温泉那儿的"泉之矿场"100层挖到。
- 10、在冬天的"湖之矿场"19层挖到。

#### ● 究初果実 (不可思议之実)

连续10天向湖内扔黄瓜(出现河童的湖,湖之矿场的那个湖),扔足10天河童会给你。

#### ●/个小精灵最快雇佣法

除紫色精灵外其它精灵均送面包增加好感度(一天中往返几次商店便可将好感度提至3心)。

紫色精灵必须前两天 (春2日、3日) 存下蜂蜜, 第3天它生日时送去便可提升一定好感 (之后再送 些"すにぎり"饭团一商店内有售便可)。

——四川 尉天羽

XZS: 特皮实的游戏,特皮实的秘技儿。

## 牧场物语・米奈拉鲁镇的伙伴们

游戏推荐度:9

秘技实用度:9

一广西 欧泽

#### ●初期赚钱法

在游戏开始时(看2日—看5日)打开电视机,然后按一下左键,女神会出现在电视机里(不行的话多试几次),此时可以玩一个数字问答游戏,当连续答对10—14题时,可以得到一包茶叶作为奖励(要用S/L大法),15次以上的物品不能卖的。这样一包茶叶能卖1000元,一天能玩几次,这样玩几天就发了,况且不浪费体力和时间,大家放心干吧。

XZS,这样玩几天就发了,况且不浪费体力和时间, 大家放心干吧。



## 召唤之夜・铸剑物语

游戏推荐度:9

秘技实用度:7

#### ●护□兽的选择

在游戏初期参加完大会开幕式后,回到打造屋, 武器店老板布隆(ブロン)会问你3个问题,根据 你不同的回答来决定护卫兽,护卫兽共4种,属性分别是雷、风、火、水,决定后不能更改,不同的护卫兽同伴领悟的魔法不同,而且也会决定哪类武器能够加入魔矿石打造。

ザンテック

雷属性,问题选择1-1-1或2-2-1可以给剑、枪和钻头加魔矿石。

クツティ

风属性,问题选择1-2-2或2-2-2可以给剑、 斧和拳套加魔矿石。

シユガレツト

水属性,问题选择1-2-1或2-1-2可以给剑、 枪和拳套加魔矿石。

ラショウ

火属性,问题选择1-1-2或2-1-1可以给剑、 斧和钻头加魔矿石。

——河北 刘强

XZS:铸剑必读。



## 超级机器人大战D

游戏推荐度:9

秘技实用度:3

#### ●寅元功重

打开GBA后,什么都不要压,一直到出现"スーパロボット大战D"和"PUSH START"后,等上一会后(大约20几秒),便能看见特有的战斗画面,而且有三段之多。(注"PUSH START"也不要压)

——陕西 王栋

XZS:这是为何D接近TV版机战的理由之一。

## 超级机器人大战R

游戏推荐度:9

秘技实用度:5

#### ●真 グツター1院藏心・奈技获得法

在第27活切り招け」地球の未来先把所有敌人击坠(除帝王ゴール外),然后再把帝王ゴール击毁一次,使他的机体变为巨大ゴール,这时再让真・グッター1与帝王ゴール来一个自杀性单挑(所谓自杀性,就是不许使用任何精神指令,只许败不许胜),当真・グッター1将要被击毁时候便会有特殊对话,连人带机一起爆走(???)。过关之后便会发现真・グッター1出现了隐藏的超酷的超帅的超业杀技,这两招必杀技威力惊人而且面面华丽。

---广西 真の菜鸟

XZS: 征集机战SC秘技中……

同質全務 验发 2003-9-22 8:34 加入地址度 (加入地址度) 怎么办? "刘冬"<kidd-990410@163.com 来源 (拒收此用户) 标 概 收 值 uni41@sohu.com 选择内码: ---选择下列内码---→下眼值件内容 后一封>> 返回收件箱 龙哥好? 况等处于 聚是大连梅毒大学的一名大学生,早有入手PS2的打造,可是我们是梅上专业,实行办军 等化管理,三年似以前不能买吃饭等来用电路…\_-b 所以小人只有GBA一合,暂时解解揭了,等到岭业上了船的话……呵,呵,鸣响响!₹₹

新杂志上说明"。一直以来,龙哥热线的读者常常提 出各种各样的问题,限于水平和各方面条件的限制天语却总 是难以详尽解答。而这次, 天语决心用心解答读者问题,

语:这位海员读者你好,此封信件我的回复是

# 一下有个小问题除现的解决一下,我的GBA卡蒂有不少維存电池用光了。 都不能維存,以至于"光汞下岗" 1 表来正不忍心,就会找8OSS,读如检 1 法1 (重侧中…) 请问卡里的电池怎么换啊?





# 1、为什么要备份GBA卡带中的

直接诱因是, GBA卡带电池寿命有限, 记录容易丢失,对于一些常玩常新的游戏, "失忆"往往会造成较大的时间损失-因此我们需要把卡内的记录档备份到一 个载体中——在需要的情况下再把记录 调回卡带中。其次,在一盘卡带(连同 GBA本体)多人同时共享的情况下,如果 能单独备份自己的记录,就不用担心记 录档被别人覆盖, 当你自己游戏时, 只 需将备份好的记忆档再拷回GBA卡带就 行。最后一点,如果玩家希望和其他同好 交流GBA记录, 那么如果有这样一种载体,

能很方便的实现记 录备份和交流,则 有可能更充分地发 挥游戏的乐趣。

#### 2、解决方案

通过GBA超级 记忆棒(GBA Super Memory Stick, 以下简称SMS记忆

棒),可以实现以上的三大目标。

据了解,SMS是世界上第一种能够实 现 "GBA各种规格的游戏卡带→SMS记忆 棒"、"SMS记忆棒→GBA各种规格的游 戏卡带","SMS记忆棒→SMS记忆棒" 等多向传输的"GBA卡带记录档"专用存 储装置。在GBA的相关周边领域中,尚属 于独创的发明。其基本特点为:

1、数十年的FLASH使用寿命

2、可自行侦测各种GBA卡带的 记忆方式和容量。

3、菜单化管理,操作十分简单。 可对已知的记录档进行复制或删除或 覆盖,且数据写入速度非常之高。

4、有4M和8M直至64M的不同 版本,容量巨大,炫彩外形,便于

天语收到SMS后,立即进行了 简单的测试,本期限于版面,加之 只有一块样品卡, "SMS→SMS" 之间记录档的互传并未测试。

#### 3、如何进入SMS管理菜单

Signal State of the Control of the C

记忆棒的主菜单

将SMS 记忆棒 稳妥置 于主机 对打通 讯口中, 将GBA 开机, 看到开

时,同时按下"SELECT"和 "START",就会听到十分美妙的 提示音, 然后画面就进入到菜单管 理界面。这时我们可以按照菜单提 示进行各种操作。值得一提的是, SMS记忆棒的制作精细,接口部分 公美准确, 插拔SMS时很顺利。

菜单中的选项分别代表:



探讨

硬件 以言意识べき 高点 可愿 **高限的技术**节

100

图注: 1、SMS有挂绳处。2、GBA与GBASP的对打口是相反的。3、内置数据存取提示灯。4、菜单界面。注意开机后在GBA LOGO出现时按"SELECT+START"即可听到提示音。



- 1、SMS文件管理器。
- 2、SMS TO SMS互拷选项。
- 3、GBA卡带记忆体的方式和记录档内容自动 侦测。
  - 4、格式化SMS。
- 5、当我们对SMS进行管理之后,可通过此项 直接运行卡带中的游戏。

#### 4、提取与加载"记录档"的实战要点

天语用自己的玛莉A1原版卡进行备份。之前 SMS里有很多记录,在实验之前天语进行了格式化 (菜单第4项)。然后,天语进入第一个菜单选项, 根据画面提示,按START键一次,来提取玛莉A1 卡带中的记录,经过A键提示"确认",正式决定 将其备份到SMS记忆棒中。之后,系统就自动进 行,迅速将记录档备份完毕。

实测MARIO A1记录转档的写入时间大约1秒。 如此一来,我们在今后需要的时候,就可以很 方便地将SMS中玛莉A1的天语圆满爆机记录,备份到另一块玛莉A1的卡带中(这时我们仍然进入SMS菜单的第一个选项,按A键来LOAD记忆棒中的记录档,之后再将其传输到卡带里),或是另一块SMS记忆棒中,进而实现"记录档共享和交流"。

已经将原装卡里的 记录持入SMS。 并知容量为 / 1899 5、附加说明 1、其实, 虽然只有一块 送测卡,但只 要把手上这块 SMS中的文件 读入GBA、然后

看到提示就把SMS拔出来,之后再度将其插回对打口,我们仍然可以看到SMS是怎样对拷的过程。

2、这块4M的卡带,天语就送给这位海员读者,但是SMS的寄出要在实际测试"4M SMS→8M SMS"的对拷之后。因此,还将有另一位幸运读者将得到

一块8M的SMS记忆棒,原则与上次的USB转接器 一样,请大家给龙哥热线写信提问,必将根据情况 从来信中选取。电子邮件有效(请留地址)。



# JULIETY GAMERICATION

最近很多玩家都很关心用电视卡玩TV GAME的情况,而且有很多疑问,这些问题多集中在对电视卡的选购、使用、以及最重要的效果了解上I这次,上杉就结合自己对电视卡的使用情况并携手某论坛斑竹之一的电视卡专家EMUYU老兄,写出这篇文章,文章分为2个部分,前篇完全是上杉个人应用天敏电视大师这块电视卡的心得,后篇就请达人EMUYU从更宽更深的层面介绍电视卡的超级第3方软件DSCALER4.17的使用方法配置方式,以及其他几种接显示器玩游戏的方式,希望这些能抛砖引玉,对使用电视卡的玩家和想要了解电视卡并准备购买的玩家有所帮助I

■文/大连神刀

A篇:上杉使用电视卡的平民级心得

# **问题 /** : 使用电视卡进行游戏有什么好处. 效果如何?

一块平民级别的电视卡价格大多在200元到500元之间,插上S端子,通过使用DSCALER4.17这个软件,可以达到十分不错的效果,并且可以对游戏进行录像和截图,这本身是很划算的事情。当然这还要有个前提,你本身得拥有一台不错的显示器和配置还说得过去的个人电脑。上杉的电脑现在看来也是古董级别的了,雷鸟1G+256M PC133内存+GF2 MX400 32M显卡,显示器是日立锐利战显像管的美格,带有显亮的功能(这个很重要)。

在上杉这台老机器上,电观卡的使用效果和普通29寸电视相比算是各有优势,优点: 1 由于电视卡通过显示器显示的图像能上到100HZ以上的刷新率,所以游戏画面完全没有闪烁,即使游戏时间长一点,眼睛也不累。2 通过强制改变游戏的分辨率和调软件的锐利度等特效,可以使画面的细致度上升到很高的境界,PS2的锯齿保证看的清清楚楚,这点从游戏中来看,至少普通的29寸电视是比不了。如图A-1球会3,字体十分清晰,这是用电视卡的优势。缺点:颜色方面还是略有缺陷,个人感觉颜色的析出不如电视来的饱满,亮度方面也是不如电视自然。不过这些缺点是可以通过调节软件得到一定的解决。如果你的显示器有类似"黄金眼"



或者"显亮"等功能的话,那么恭喜你,亮度方面完全不成问题。用DSCALER4.17还可以将游戏画面调成16:9等各种视觉比例,尤其某些游戏16:9的画面表现是很符合人的视觉需求,比如最近火爆的

WE7,在16:9的画面下球场的长度宽度和人物比例更加合理,纵深感强,再如一些座舱类游戏GGB和掌牌空战什么的,宽幅画面让空间感更加开阔。

可能有些朋友担心,用电视卡玩游戏会不会掉 祯啊!请放心,只要你的电脑配置不是很过分,就 不会出现这种情况。上杉用电视卡玩GGB这种高祯 数的游戏,完全没问题,请看图A-2和A-3,前者 是本人用13式的KEM轰飞敌军鸵鸟,后者是KEM连



(A-2)

杀2个高机动,高速运动带浓烟雾的导弹、运动敌军和各种爆炸的特效下,电视卡的画面无任何抖动,十分流畅。后面EMUYU的文章里配有WE的截图,就算是这种多点同时运动的游戏也一样无问题,毕竟流畅才是舒服地进行游戏的前提。

#### 问题 2: 目前市场上的电视卡很多种、 如何选择和购买?

电视卡这种东西属于电脑硬件, 玩家们可以去

各地的电子市场购买。目前市场中的电视卡主要以 2种芯片为主,一种是BT878/878A系列芯片, PINNACLE(品尼高)和丽台这2种品牌电视卡是 这种芯片的代表,当然还包括其他的一些小品牌;



(A-3)

另一种是PHILIPS SAA713X系列芯片,被LIFEVIEW FLYVIDE和X敏电视大师等品牌电视卡所采用。在上述电视卡中,德国品牌PINNACLE受到了很多电视卡用户的好评,其做工一流,质量出色;丽台电视卡也很不错,获得过去年某著名电脑杂志的年度大奖;LIFEVIEW FLYVIDE2000(飞影2000)也以不错的性能和便宜的价格在玩家群体中获得不错的口碑;至于X敏电视大师,后文继续说明。

总体来看,这些电视卡都不错,也就说现在500以下的电视卡都可以成为大家购买的目标。刚刚上市的新款PINNACLE是最值得大家考虑的,当然它的价格也相对来说比较高。从DSCALER4.17这个软件来看,它对BT878系列的电视卡支持的更好一些,因为有些配置的选项是特别针对BT878系列芯片进行优化的。当然,从宏观来看,BT878系列芯片和SAA713X芯片在DSCALER4.17上的表现,差别不大,大家可以根据自己口袋里的钱去决定购买的品牌。

有一点必须注意,无论你买了什么品牌的电视卡,如果用其自带的软件来玩游戏的话,效果一定是十分差劲的,必须使用DSCALER4.17,这样才能使画面有质的飞跃。有关DSCALER4.17这个软件的详细使用方法和配置将由达人EMUYU在后文进行说明!

# **河题**3:我买了X敏电视大师,为什么却用不了DSCALER4.17,急?

解答这个问题之前,需要了解一个情况,X敏出的电视卡其实是分2个芯片,很久以前出过BT878芯片的X敏电视卡,而现在刚上市的新X敏电视卡好像也用的是BT878系列芯片。不过从今年年初到现在,X敏电视卡在市场的主流产品以SAA7130芯片居多,大多数的玩家可能买的就是这种卡,而上杉手里也恰恰就是这块卡。DSCALER4.17不支持X敏卡并不奇怪,可是别忘了,这块卡上搭载的SAA7130是实实在在的被DSCALER4.17所支持!所以解决的办法就是让DSCALER4.17识别出SAA7130这块芯片,具体方法如下:

1,可以去X敏的官方论坛(说明书上有)下载X 敏电视大师的特殊版驱动,不过上杉个人不推荐这种方法,因为这个驱动在我的机器上好像不太稳定, 经常造成死机! 这可能也和我的机器有关系。

2,这是我个人的解决方法,去下载LIFEVIEW FLYVIDE2000(飞影2000)的驱动!对,不要怀疑.就是用这个驱动去代替X敏电视大师的驱动。这样DSCALER4.17就能识别出SAA7130芯片,让你的X敏伪装成LIFEVIEW FLYVIDE2000。在第一次安装DSCALER4.17后启动时,填写完个人PC硬件信息后,请在弹出的窗口中"CARD"一项选择"LIFEVIEW FLYVIDE2000","TUNER"一项选择"PHILIPS PAL"(这个和看电视有关)。如此,你的SAA7130X敏电视大师就能使用DSCALER4.17这个软件了!

总的来说,X敏这块卡还是不错的,上杉用了大半年,觉得物有所值,而且价格也就在300上下,是玩家们的选择之一,新的X敏卡用的是BT878系列芯片,值得购买!

# DSCALER4。17的录像功能好像不是很完善。

随着宽带网络的发展,玩家之间已经不满足于语言间的交流,通过相互传递自录的游戏录像对游戏进行研究,已经成了司空见惯的事情。如今有了电视卡的各位,更要利用好这一资源。

如题目所说,DSCALER4.17并不适合于对游戏进行录像,好像其作者也主要把精力放在提高显示的画面质量上。这里上杉介绍一款性能优秀,对机器配置要求不高的录像软件——POWER VCR IPPRO 3.0 版,这个录像软件最大的特点就是能控制录制影像的文件质量和文件大小。

安装好POWER VCR II PRO 3.0 版后启动,在屏幕上点击鼠标右键选择"系统配置",然后进入图A-4的窗口中,"影像捕捉设备"请选择你个人的电视卡;"影像来源"选择"VIDEO SVIDEO";

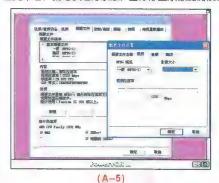
"声音捕捉设备"和"音频源"则要根据自己声卡的类型和线路连接方式来进行选择。接着点击窗口中的"视频",在这里,我们可以对要进行录像的影像进行亮度、对比度等数值调节。继续点击旁边的"概要文件",这里比较关键,因为这里是用户对所录制的文件进行视频和音频质量(大小)的定义,如图A-6中,点击"基本概要文件"——"一般",然后点击下面的"新建",弹出一个窗口,



(A-4)

点击"视频",在这里对录像的格式、分辨率(注意显卡并不支持所有的分辨率)、视频位速率进行调整和设定。点旁边的"音频",如图A-6,可以对声音的采样率进行修改,128K足矣。上杉个人推

荐的配置就是如上述2个图所示,GGB录像后的效果被CT达人妹子评价为"很清楚",12分钟的MPG影像也就130M左右,如果你对大小还不满意,可以继续调整,或者直接用别的软件转成ASF和WMV这种更适合网络流通的格式。最后,在如图A-7的窗口里设置工作目录,这个也很重要,相当于临时文件夹,请选择较大硬盘分区作为它的工作目录,其他选项可以根据自己机器的实际情况进行选择。设置完毕后,就可以进行录像,当你停止录像的时候,



(A-6)



(A - 7)

POWER VCR II PRO 3.0会自动提示你将录像保存在哪里,很人性化。上杉现在不仅用这个软件录游戏,而且还用它来录足球比赛和《天下足球》中的精彩进球,方便得很。

以上就是上杉用电视卡的一些心得体会,希望能给大家帮助。如今我本人在自己的WINXP下,边上网聊天下载电影,边用DSCALER4.17玩游戏,很惬意,打心里认为这300元花的超值,GGB的100多个勋章和WE6、WE7的N多个进球都是伴随这TVCARD一起诞生的。下面就请专家EMUYU以PS2这台主流游戏机详细说明DSCALER4.17的使用和配置,使大家感受了解DSCALER4.17这个软件的魅力和其他用显示器玩游戏的方法!

# GBA电影制作工具漫谈2

■文/gokumine

对于掌机玩家来说,是否能最大发挥自己主机的潜力是每个人的愿望。只能游戏已经不是现在掌机的主要概念了,很多人都在用着掌机干着更多游戏之外的事情——播放影片就是其中之一。

#### meteo 1.3.1& calcmeteo

不知道大家是否还记得,我前一段时间曾经在杂志上介绍过Videogba这个工具,这是最初实现在GBA上制作电影的工具。使用过这个工具的朋友大概都会有体会:制作超级麻烦。首先需要把影片先转换成BMP格式的图片,一段动画就要上万张的图;其次是压缩上要花费大量的时间,不过这个压缩的比率是十分惊人的,但是需要几十小时;然后是声音,为了声音同步需要自己多次处理音频文件;最后再把两个文件合并,生成GBA识别的文件。这

样下来的话制作集动画动辄数十小时,一般人很难吃的消,更让人无法忍受的是那个"老虎头"。

最近一段时间出现了一个meteo1.3.1的程序,在各个的点都很热。她的功能和Videogba一样,但是制作方法可是不实外是是不实外是是不少的,被国人开发的,被国

视频输入文件(2) 海流(8) 河流(E) 清使用半角的英文和数字 最大12字节 100%输出文件(0) 100円の部名(7) 压缩等级(f) 120 10bytes / 秒 (有效范围是0-500) ( 自动会費」(保持機似比并用空白填充多余部分) ○ 目动设置2 (保持定成,赖以上下少许高度以适合 GBA 屏幕) ○ 目动设置3 (忽唱模似比以是大化到适合 GBA 屏幕) (工事的设备 (1) 调整 on | 左 富価大小演整(5) F : カー × a **似歌调整(F)** □ 色彩过滤设置(P) 運出α) 开始特換(A)

(图片1)

内一个叫作"鸵鸟"的作者汉化并发布了出来,从而 再次在有烧录卡的朋友中引起热潮。

首先我们先来看看程序的主界面。(图片1)

这个就是整个程序的面貌。开始的"视频输入文件"那里输入需要转换的文件,可以直接转换AVI或MPG电影文件。从"ROM输出文件"那选择一个输出GBA的ROM文件路径,一般会默认影片的所在目录。"ROM内部名",其实这个就是命名GBA文件的名字,当烧录卡程序载入的时候就会显示这个名称,相当于给制作者署名的,可惜只支持12个英文或者6个汉字。在设置方面给了3种自动设置方案,大家可以根据自己的意愿随意选择,如果没有中意

We teo 计算工具 V1.0	
的定式事物是計算是使用意识率	计算
卡蒂容量: 322 ▼ Mait 电影长度: 0	8
智定码率计算生成电影大小	计算
	<b>计</b> 集
撤定等率计算生成电影大小 配替码率: [32] 」 √秒 电影长度: [0] 選出	

的就选手动,根据影片的 大小分别对上、下、左、 右进行剪裁符合自己要称"和"色 为止。"祯数调整"和"色 彩过滤设置"一般情况是 直接的默认原设定,只有 选择手动的时候才能够自 己调整。最后需要说的就 是"压缩等级",对于这和 Videogba相比的,但是 其可选择性也是





(国片4)

Videogba所没有的。虽然有效范围写的是"0-500", 但是最小也不要超过17这个数字,不然就会出现转换错误。在填写数字的时候可以使用calcmeteo这个软件来计算,这个是"电子DIY"站点制作的配

合工具(图片2)。可以根据您手中烧录卡的容量计算最佳的转换率;或者通过转换率来计算生成文件的容量,是个十分好用的工具。如果要生成的影象文件比较清晰的话,那转换率最少也要在30以上,不然画面是很难让大家接受的。最后这个工具的一个优点就是省去了我们原先的声音转换,所有设置都调整好了以后,点一下开始转换就可以了。就是要转换完整的动画也只需要1个小时左右(和电脑配置有关),然后直接使用模拟器或者烧录进卡带观看就可以了(模拟器对声音方面不太好,画面比较稳定)。

大家可以从动画截图中看出实际的效果,两个影片分别是出自最新的《动感新

势力》中的两段MTV--《机动战士08MS小队》 (图片3)和《机动战士高达SEED》(图片4)。另外还有宫崎骏的电影《ON YOUR MARK》全部收录在第五期的《掌机迷》杂志中,有兴趣的朋友不妨一试。影片使用了30左右的压缩率,已经做到了字模相当清晰的程度了,但是容量问题实在是让人头痛。128M的卡大概也就6分钟左右吧,对于拥有256M以上容量卡带的玩家倒是可以玩游戏之余看段MTV什么的。

相关工具可以从http://yxjzy.com网站下载, 对工具有任何疑问的可以在http://yxjzy.com/bbs 中留言,我会给予您解答。

## GBA Media GBalpha System

要说meteo1.3.1可以实现快捷的动画转换制作的话,容量就是限制其发展的瓶颈。想要实现电影是不现实的,毕竟能够购买的起大容量烧录卡的人不多,而且与其有买大容量烧录卡的钞票还不如买个便携式VCD或者DVD来的划算。因此说meteo1.3.1只能实现一些短小动画或者MTV,起码她连24分钟的动画在保证质量的前提下都很难放到256M的卡带中。不过GBA Media(GBalpha System)的

出现将大大改变这一现象,用GBA看完整电影将不再是问题。

首先这个产品的地位就不一样,和上面的工具有很大不同——她需要辅助的周边。也就是说她不单单是一个转换工具那么简单了。这个产品说简单一点就是使用专门的工具转换视频文件,然后通过特殊的周边机器加载到GBA主机上。这个和年

前曾经出现的一个日本AM3的产品比较类似,但是这次ROM承载体是数码产品 经常要使用的CompactFlash存储卡。因为GBA的接口CF卡不一样,因此还有一个转接卡。说是不好描绘的,大家先看图片吧。(图片5)



↑ 这种东西在早先一阵子 曾经出现过,注目度还很 高呢…… (图片5)

这个就是结合以后的样子。上面突出的部分就是CF卡,而下面类似GBA卡带的就是用于连接GBA和CF卡的转接卡,而插在GBA上的样子就是像下面那张图片(图片6)。使用CF卡的最大优点就是容量上要大大的增加。就算现在市面上最常见的大

(图片6)

大 一 好啦,这回把OF卡装到大 一 好啦,这回把OBASP上,想述

容量烧录卡也不过是256Mb,这个只是相当于CF卡的32MB的容量。而128MB的CF卡就能够基本实现90分钟的影像,而且价格方面也要低上很多。不过功能方面是目前不支持游戏,但是除了游戏以外的动画、图片、小说,MP3等功能都能实现,而且是用更好的效果来实现。

看完了硬件,接下来再看软件方面。正式软件目前正在最后的制作阶段,不过早先就放出过测试的版本,我们先说音频方面。对于以前那两个软件来说音频做的只能说是非常马虎,在使用耳机的情况下会听到很明显的噪音。而这次就不一样了,效果非常出众,而且有多种压缩模式提供选择,可以说是非常接近MP3的音质了。视频方面增加了很多的功能,转换的时候不但可以调节对比度、亮度、锐化程度和饱和度,而且转换的时候还能直接看到转化效果。转换后可以使用转换工具播放效果,因为要使用到专门的解码程序因此模拟器暂时是无能为力了。这张图片就是在GBA上抓拍的,也能实

现清晰的字幕了。 (图片7) 最后补充一



最后补充一点,这个东西是完全国产化的,制作者就是YIFEI,这样大家应该就放心了吧。关于这

个产品的海外销售方面已经取得了日本任天堂的认可,也就是说是完全合法化了。不过条件是和电视调谐器一样需要插上正版卡带才能使用,国内的由于特殊原因就取消了那个东西(也就是说将会发行2个版本)。正式产品到底能够达到一个什么样子的水准现在还不好说,不过大家只要关注就好了,总之,不会让大家失望就是一定的了,最终产品测试会近期展开。到时候一定给大家一手资料。





# 北京信宏威达游戏集团全场买一赠

数量有限,送完为止!



GRA 460元(送无线耳机)



十星机 330元(送GB)



GBA128M烧录器+卡 



XBOX完美直读 1590元(送WSC主机)

GBA电视接收器

230元(送车標)



430元(送电子眼镜)



Inter摄像机 160元(送车模)



NGC 1190元(送GBC主机)



美版DC 620元(送DC原装键盘)



MP3/CD/VCD/随身听 380元 (送车模)



3D立体电子眼镜 99元(送车模)



新款GRA SP 780元(误无线耳相)



便樵液晶山视

机 20

套 费 容 40

及元

‡ GB

邮元 



# CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、 FC游戏。同类产品国际市场售499美元。送3D电子眼镜。

# 信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套)

- 1.数码照相机功能——60万像素,可加背景、修改 2.MP3功能---任意下载,中文显示歌名
- 3.掌上图书功能---图书浏览, 自动翻页, 任意下载
- 4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
- 5.FC模拟器功能---自带模拟器,游戏电脑下载
- | 6. 无线收发e-mail---可插入图片
- 7. 掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
- 8. 手写笔输入---中、英字体识别
- 9. 连接手机发送自拍相片---支持彩信业务 10. WindowsCE系统---具备电脑所有功能

11. 录音功能---最长储存-小时录音 12.记事本、计算器、Execl功能、换算器

- 13. 卡拉OK 功能---合成录音、播放
- 14. 数码摄像机功能---最大可摄录30分钟 15. 电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件:中英互译,手机号码查询,电子钱包,中国电子地图,方位查询系统,税控系统,五笔输入,英文朗读,口袋DOS.

规格: 12 × 8 × 3cm,重380g,银白,银粉双色可选。保修: 三个月包换,一年保修,终身维修。咨询: 010-83553588/3688 转111或105 全中文操作界面,本机自带4M内存,内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池,一次充电可使用10小时以上。中文说明书。

可选配件: 16M/64M/128M内存390/590/790元

E: PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏 原价710 现价450 送电子眼镜

电脑读卡器 190元

系统资料、游戏、恢复光盘90元

配件随机购买免邮费!

- F: NGC+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机O》 G: X-BOX+盲读+双手柄+记忆卡+变压器+10款游戏
- H. PSONE+液晶屏+充电电池+双振板+记忆卡+游戏 1: DC+双原柄+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+游戏 J: SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏

原价1750 现价1480 送GBC主机 原价2100 现价1890 送WSC主机 原价1180 现价690 送电子眼镜 原价950 现价790 送原装键盘 原价680 现价430 送GB主机





A: GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘

B: GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘

C: GBASP+变压器+充电器+电池+GBA卡仟选两盘

D: PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏



## "三菱"触摸笔记本电脑

原价610 现价 530 送无线耳机

原价1030 现价 870 送GBA电子书

原价1750 现价1530 送GBC主机

原价935 现价 790 送相机

简介: AMD中央处理器, 1.4G硬盘, 48M内存, 内置56K解 调器,中文手写/拼音/五笔输入,内置美国JBL音箱,预装 中文WIN98系统,高能锂电池,可反复充电。内置耳机、麦 克、PS2鼠标插口。可实现普通电脑所有功能

规格: 25 X 19 X 3 cm 重量: 850g 赠品: 高能锂电池、充电器、电源、多功能手写笔, 皮套、 囯机, USB电脑数据线

特价 890元 (邮资20元)

45

# 美国"JBL" 原装组合音响

双磁带卡座, 五碟CD,立体声调频收 音机, 多彩液晶显示屏, JBL原装低 音炮音箱, AV输入。时尚造型, 银

色外观。同类产品 市场售价3000元。





日本原装,任何电视或显 示器均可无线接收,夜视 功能, 无光线下可使用, 有效距离20米。 特价 480元(邮资20)



富主专业数码相机 300万像素,3寸液晶屏。 128兆内存,送电脑连线。 特价780元

45

35

## 特价产品: DC-MP4解压卡 99 PS2原装记忆卡 138 DC中文上网器 150 PS2中文上网器 160 PS2原装振柄 GBA中文翻译卡 110 心跳回忆-祝福的钟声 55 龙珠Z2 007夜之火 45 疯狂的士 寂静岭(中) 45 皇家骑士团 牧场物语(中) 45

□袋妖怪(红/蓝,中) 45 太空频道5 大战略2(中)

45 45 索尼克弹珠 45 哈里波特与密室(中) 45 恶魔城3(中)

75 麻将风云(中) 45

索尼克2 黄金太阳2 街霸3

网球王子2

85 实况足球2 35 GTA 85 45

皇家骑十团(中) 38 V拉力3 机器人大战(中) 38 真魂斗罗 最终幻想(中) 45 三国(中) 33 魔法假期 35 拳皇 45

45

坏玛莉2

机器人大战GX 65

33 洛克人EXE3 33 GT赛车3

我们的太阳

35 魔界村R(中) 38 古墓丽影 光明之魂2 45 35 鬼武者

玛莉3/4

高价回收/交换各种游戏机及配件 北京信宏威达游戏中古货商城 300元以上送无线耳机 本商城所售二手货均为九成新、收购、交换价接本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30008/30000/39001 (完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏) 1150元 NGC松下DVD (双手柄、记忆卡) 1450元 SONY原装CD机 180元 DO原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 400元 PS /PSone/PS VCD 5903 (双振柄、记忆卡、游戏) 300/350/340元 X-BOX(直读) 1180元 

 GBA (送卡) 350元
 NGC (手柄、电源) 900元
 3DO (双手柄、游戏) 230元
 SFC主机+32M磁碟机 (双手柄、游戏) 290元
 SS JVC (送游戏) 260元

 GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机 (均送卡)
 280/120/90/220/270元
 GBASP 样机 (九成新、充电器、电池、送卡)
 600元

 任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏) 780/390元 220元 DC/PS/SS拆件机 80元 WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260 180元 MP3/VCD/CD 随身听(防震、线控耳机、MP3歌库) 220元 便携液晶电视(4寸,可接任何游戏机) 280元

本集团新电话010-83553588/3688 客服分机:103/105/109(实行客户专人负责制) 售后服务:111 投诉与建议: 110 E-mail; xhwdgame@163.com 汇款(寄信/货)地址:北京100077信箱5分箱 收款人:信宏威达 邮编: 100077 北京购买地址: 丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402

徘

徊

诚征各地加盟店批发、零 售、维修、邮购

<mark>本公司以诚信为本,合理的价格、优质快捷的服</mark>务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。 从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货,保 证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险!

本月掌机以旧换新GB薄机+360元=GBA彩机 GB薄机+190元=GBC彩机 GBC彩机+280元=GBA彩机 GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60%-80%高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件、也可以以旧换旧,以旧换新,出租各类游戏主机,高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、 GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价: GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腺包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮姜+GBA高炭度灯690元(绝不奉后补载,配件少一勝十) 本月二手GBA賽机 390元 二手DC賽机 450元 二手PS套机 380元 二手MGC賽机 980元 二手GBC賽机 280元 二手GB薄机賽机 150元 PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元





能软XBOX中文版1880元 (統軟XOBX主机(美版)+原版游戏1750元 (統款XBOX主机(日版)・原装遙控器1950元

快

31

端

明

隆

28 D/ K3100几 580元 复9 D/500元 (50 A/5) E/5 D/500元	
水印刷局面配一、面房图一、价值公置、所置主前均为要就正线、领御三个月、丝身维修。	
第数配件(免酵費)	490/750
本店经营回收二手正施软件,以旧象新,也可以旧换旧,其它NGP及WS正源卡用演电询	
PS2   国	160 10 45/10 45/10 45/10 45/10 45/10 45/10 45/10 45/10 45/10
GB 23	55,110
GBA型性全型機(15件差)30   5   GBA型性   45   5   6   6   6   6   6   6   7   7   7   7	55/10
Company of the compan	- Alle

(原北京腾达游戏)8年老字号

# 腾腾游戏提醒您:

购买原装正品(金新)主机、配件,可使您在游戏时发挥最佳效 果,是信心的保证。

全新原装PS2 39001型、直读、原震手柄、AV线、电源线。1830邮费25 全新原装GBA、SP、内置电池、充电器均为原装798邮费15 全新原装XBOX、原震手柄、AV线、电源线。1830邮费30 全新原装NGC、原震手柄、AV线、电源。1210邮费20

北 虎坊桥十字路口

地址:北京宣武区虎坊桥五道街15号邮编:100050 联系电话:010-63 联系电话: 010-63153732 联系人: 杨诺宾 E-MAIL; wrynb@yshoo,com,cn 乘车路线: 6路、102路、105路、14路、15路、25路、 66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

		(GE	A 卡普	5、包盘邮票6元。		恕元,以	<b>业类推。)</b> [4]	হল্য	(高級型GB	GB A·信用 問題	日本	r]=/:	·卡正[[2]]	1—10. US	-07 TO E	G = A.	高记忆电池6元—	- 款、部	⊼2 <del>.</del> 7.	
文字类	中央大陆战记 机战A、R、D、中/E 光明之魂中文 光明之魂2中文 机器人T	汶	47 47 47 82 40	口袋妖怪、盛、红宝七龙珠2代 银河之星中文 最终幻想战略版句 黄金太阳中文		中文 47 47 47	黄金太阳2代皇家骑士团中, 以灵一人组中, 三国志中文 洛克人EXE1、2	/日	82 47 40 47	名侦探柯南中 换装迷宫2代 幻想传说 火炎之纹章中 火炎纹章2中	文	47 47 47 53 82	赛尔达传 鬼舞者中 重装机兵 游戏王6 指环王双	文	47 47 40 47 82	幻想》 沉默遗 新约3	(浒传 遗迹中文 圣剑传说中文 财语中文	40 1 47 82 47 47	龙战士1、2代 猎人 勇者斗恶龙怪兽篇 RPG工具 职业创造球会	40 82 47 47
动作类	X-MEN 大金刚 绿巨人 舞之刃闪光		47 47 47 47	快打旋风中文 超级瓦里奥 古慈狼1、2代 玩具大兵		40 47 47 47	李小龙 蜘蛛人 米老鼠 索尼克		47 47 40 47	索尼克2代 星之卡比 朱罗纪公园 传说的斯塔菲		82 47 47 47	风之古罗 洛克人ZE 恶魔城白 恶魔城晓	RO、1、2代 夜中文	40 47 47 47	超级班鬼眼狂	(時)	40 47 47 40	阿拉丁 截拳道中文 分裂细胞 钻地小子A	40 47 47 47
		格斗	类		T		智	力	类				射击	类				赛车	及体育类	
街等	爾2X 霸ZERO3 皇EX、1、2代 昭工具	48 47 47 47	火暴抖 铁拳 海贼3	4	7	瓦里奥制 炸弹人 麻将中文 索尼克弹	47 47	7	□袋妖怪弹! 街霸方块 泡泡龙	47 47	雷庭战机 空中力量 魂斗罗 沙罗曼蛇		40 40 40 40	狙击手 DOOM 银河战士中	文	47 47 47	GT赛车3代 疯狂出租车 Q版赛车 V拉力 顶级拉力		17 F1赛车 17 玛里奥赛车 17 FIFA足球 10 实况足球	40 40 40 47
PS PS PS PS PS PS PS	你 A&I/牛全家場(15件套) 22手柄(全对应) 23精装手柄(全对应) 23指装手柄(全对应) 23温控手柄OSMO生产 23温控手柄-IO-IL生产 23毛/与线 232亿-FKEMOO生产 23亿亿卡SONY生产	45/ 50/ 150/ 190/ 380/ 65/ 38/	75 PS 76 PS	S2、PS对何S端子约 S2、PS对何AV端子 S2、PS对何AV端子 S2均量端子线 S2模表分量端子线 S2模表分量端子线 S2模表分量端子线 MP20分插器 HP20分插器 B2T分分插器 S2支有电源	线盒	15/6 P3 30/6 XI 100/8 XI 210/8 XI 215/6 XI 215/7 XI 30/6 XI 70/8 XI 80/7 XI	S2金	Ž	80/6 (100/7 (210/7 75/6 (20/6 (215/6)	では、 ので決定を ので決定を ので決定とを のに決定となる。 のになる。 のにな。 のにな。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のになる。 のになる。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のにな。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のになる。 のになる。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のにな。 のに	190 350 45 98 155 290 8	/8 /6 /6 /6 /6 /5 /5	GBA冷光管 GBA充电器 GBA和10小时 GBA对打明套 GBA点包主挂面 GBA点包主挂面 GBA点点 GBA点点 GBA未全手	ā	18/6 35/6 10/5 8/5 12/5 5/2 10/5 20/5 95/6	SP用皮机 SP耳机 SPI200 SPS等或的 PS SPS SPS SPS SPS SPS SPS SPS SPS SPS	转换器 /转110V电源 手柄 震柄 卡	15/2 16/6 25/6 8/6 25/6 15/6	PS原装光头 DO手柄 DC原装手柄 DC原装手柄 DCI原装记忆卡 DCI原装记忆卡 DC、S线 DC、AV线 DC、VGABOX	210/6 35/6 78/6 30/5 78/5 20/5 20/6

# 北京超时空游戏制作学校 面向全国别於江省

本校前身是"北京金硅视图 科技有限公司",专为国外公司加 工动画,游戏,同时致力于三维动 画、游戏的开发制作。我们拥有 专业的师资,并斥数百万巨资从 美国引进一批UNIX专业图形工作 站 (SUN、SGI) 及图形制作软

WWW.how-



件用于教学(SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设 备供应商,是美国梦工厂,日本SQUARE、任天堂、CAPCOM 的主流制作平台)。开设的课程有游戏制作初级班、中级 班、高级班。学校地处中国IT业的中心,北京中关村信息产 业基地,上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际, 国内知名的动漫画游戏制作软件公司任职。详情请登录网 站www.cskgt.com.

# 宗旨:雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话:010-82896123,010-82896124,010-82896125 传真:010-82896127 联系人:李老师,尹老师 报名地址:北京中关村,上地国际科技创业园 邮编:100085 E-mail:cskgt@cskgt.com

(酷部落,模型者的家

本品两部机器一同发售,每台机器单独包装, 共两个包装。

海盗高达X1 and X2

机体大约12厘米左右,重要部位都可以活动。

本品通过调换头部和主要装备,可以 将HEAVY GUNDAM 转换为PROTOTYPE GUNDAM.

市场价: 740元

星之畅想会员价: 680元





## 终结者3场景模型

终结者3中 T850同T-X战斗的场景, 背景是坠 毁的直升机。

场景中T-X约高18厘米, 场景大约 30CM\*25CM

市场价: 430元

星之畅想会员价: 400元

更多产品请参照: www.newstarshow.com网站"玩酷部落"频道,绝对公正 的价格,绝对收藏者的家。同时提供会员个性化T-shirt制作。

注: 玩酷部落会员只需在论坛注册, 不用交纳其他费用, 并可免费获得高登酒 店预定会员卡,本卡会员除预定酒店2-7折以外,还可有5%的现金返还。

Fax: 010-62550090 Tel: 010-82620994 QQ: 19451760 (请注明购买模型)

E-mail:spectre@newstarshow.com

邮购汇款地址:天津市241邮政信箱 杨子江 邮编:300020 邮购热线:022-27224060 门市地址:天津市和平区兴安路134 -mail.vzirpg@163.net

15元不论张数.购碟150差以上免邮费。如汇款单附含写不下请以电话。e mail,信件将内容告知。所有软件均具十進一。本店PS,SS,DC,PS2,XBOX经典软件及DVD动

l	面,PS英文版,各类差机配件卡机	萨种菜亦全,价有	<b>於</b> 是。 <b>欢</b> 亚	之免责索政节目单(注	萌所黨何种目录)
ŀ	游戏音乐原声CD,经典记	加画CD,高保	深真音质,	8元/张.PS2软	件特价6元/张
	八成新超任+博士七32M磁碟机 八成新PS套机 PS ONEIO1/103套机 美版DC套机 PS2 39001套机 X—BOX美版套机 NGC日版 GBA IBC (BBA-SP日版 CFA BASCH ASPACE)	320元 350元 570元 550元 1450元 1750元 1230元 550/780元	邮费30元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元元	121机器人完结高 122机器人大战影响集300 124机器人大战影响会 312机器人大战队PECT原 313的战影曲联唱 314的战影血玻璃 124心跳回忆2歌曲全集 124心跳回忆0VA原声 126心跳回忆0VA原声 126心跳回忆性失风晴	221高达20周年纪念 222高达F91 228高达主题聚集(2CD) 323高达SEED聚曲集 227W高达原声大全5CD 150星牌空战3原声 250星牌空战4原亩2CD 303星牌空战4原亩2CD 303星牌空战4原亩2CD 267星海传说6原面(2CD

美版DC套机 PS2 39001套机 X-BOX美版套机 GBA日版/GBA-SP日版 EZ-FLASH 128M/256M 440 / 650 TT PS原版 异度装甲

017太空战士7原声4CD 018太空战士7重奏版 019太空战士8原声4CD 020太空战士8管旋乐 202大空被土号管接, 221大空战士号联曲 022大空战士号等通4 023大空战士号等通4 025大空战士等等通4 025大空战士等等等 025大空战士等等 03大空战士的场后 03大空战士的场后 03大空战士98 03大空战士

149太空战士10原声(4CD) 285FF10钢琴曲 239FF10 yuna&tidus 258ff others-7,8代精华录 322FF10 MTV

322FF10 MTV 316FF经典主題音乐连奏 328FFX-2歌曲全集 337FFX-2原声2CD 359FF交响音乐会2002(2CD) 331FF10 yocal collection 331FF10 vocal collection 375太空战士Black mages 310FF1+2原声(PS版2CD) 041 FF战略版2CD 161史克威尔游戏歌曲集 139植松伸夫首张个人大碟 057时空之旅PS版 058时空之旅混音版

059穿越时空3CD 342穿越时空MIX混音 062圣剑传说3原声3CD 063圣剑传说PS版2CD 367圣剑传说3 arrange

164历代圣剑传说精选集 064浪漫沙嘉3原声 065PS沙嘉2原声 066PS沙嘉1原声2CD 067PS沙嘉2钢琴曲 067PS沙嘉2钢琴曲 325元尽的沙嘉原声2CD 069异度装甲原声2CD 070异度装甲重奏版 301异度传说原声2CD 302异度传说歌曲集 071寄生前夜原声2CD 072寄生前夜深声起 072分至制依定首版 151寄生前依2原声2CD 073火焰文章原声3CD 074圣战系槽变响乐 075永恒传说歌曲集 076幻想传说歌曲 334宿命传说原声2CD

334福命传说原声2CD 335幻想传说原声2CD 336永恒传说原声2CD 327宿命传说2原声4CD 077银河之星原声 078银河之星2永远的兰色 079皇家骑士团2原声3CD 152RPG经典爱之章 153RPG经典梦之章 085女神传说原声2CD

480元 邮费10元 089格兰迪亚2原声 292格兰迪亚×原声 090合金装备原声 256合金装备2原声2CD 256音雀来管ZI原為ZCD 091寂静岭/2原声 244寂静岭/2原声 092Wildarms原声 093Wildarms2原声2CD 300Wildarms3原声4CD 364wildarms vocal cliect

364wildams vocal cliection 096幻想水浒传2CD 097幻想水浒传2原声4CD 273红想水浒传管弦乐 333幻想水浒传等弦乐 333幻想水浒传3原声2CD 100梦幻模拟战精选 101梦幻模拟战精选 3歌曲集 262参3/模拟处265声。 135大航海时代2管弦乐 116接典新校26增于东会50 105度新校26模于发始由 376音乐就至26模于发始自 1070DH3原南2CO 245DDH46原 305DDH5取曲集 109恶度域月下亚细曲 110恶度域 110恶度域 240聚成城新出血空岭单 240聚成城新出血空岭单 240聚成城新出血空岭单 240聚成城新出血空岭单 262梦幻模拟战2原声

240黑魔城新古典交响集2 241.恶魔城和马类文明集出 241.恶魔城的SS战斗乐曲集 263.恶魔城火泥音集 381.恶魔城白夜原声 382.恶魔城月轮原声 120机器人大战F原声集

313机战歌曲联唱 227W高达原亩大全5CD 317机器人a交响乐 124心跳回忆2歌曲全集 125心跳回忆OVA原声 126心跳回忆奇妙圣诞 150皇牌空战3原声 250皇牌空战4原亩2CD 200星原空级4原声20J 303星简空级2原声 251梦红2星在线管弦乐 267星海传说2原声(2CD) 268星海传说2设前后 25星海传说2变响乐 344星海传说3级声(4CD) 269天深原声 272ICD原声 127心跳回忆馆林见晴 128心跳回忆5周年纪念 129心跳永远在一起 130聯崎诗织情人节 131心跳回忆风之扉 132心跳回忆虹色青春 133聯崎诗织钢琴精选

272ICO原用 284鬼泣原声 293王国之心原声2CD 294王国之心歌曲集 320红色看报原声2CD 13組織的經濟經濟等階級 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7萬2項車 18月7年 18月7年 18日7年 18日7日 18日7年 320红色曹报原声2CD 321命令与征服原声 329PS2忍原声 318超级忍2原声(MD版) 340GTA罪恶都市全集(700) 356真三国光双3原声 357山脊赛车4原声

369鬼舞者交响乐 370鬼舞者原声2CD 307鬼舞者2原声 083生化维罗尼卡原声 255生化危机3原声2CD 295生化危机2原声2CD 296生化危机2重奏 169灌盖高手TV版歌曲大全 170灌蓝高手26首 71EVA主題歌曲集 72新世纪EVA原声集 297生化危机2混音 193新世纪EVA特别版 173浪客創心主題歌集 174维新志士镇魂歌 175明治釗客浪漫集 201浪客創心追忆篇

29/生化危机公民者 372生化1原声 373生化1图声 377三国3原声 378三国4原声 378三国6原声 308三国6原声 379三国7原声 380三国8原声 178超时空要塞火爆精选 179超时空要塞歇曲精选 181超时空主题歌插曲 182超时空15周年纪念 368銘时空可曾记得要 207罗德岛战记原声集( 216圣斗士星矢精选合集 218高达0080 219高达0083 220高达08MS小队

381FFX-2特典珍藏CD(3CD) 382北欧女神珍藏CD 383第二次机器人大战(20 384FFX-MTV 385北欧,星海音乐精选(20

# FINAL TASY VIII 最终幻想Ⅷ召唤兽 日本名厂寿屋出品,史克威尔经 典名作 FF8 的 GUARDIAN FORCE. 透明限定版,包装尺寸: 普通价 150 元 会员价 135 元邮费另加 10 元 赛伦 附带仙人掌 17x21cm 普通价 1075 元 邮费另加 30 元 5 个一起销售 会员价155元邮费另加10元 Soul Calibur II 之追击目标通缉令 北京亲城区朝内南小街 73号 100010 汇款收款人: 玩具店











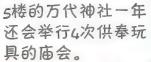
























不管哪个时期有哪









另外,这里还设有地下剧场K-ONE,现在 正在上演的是《假面 骑士555》。

据说由于演得太逼真,还曾 经有人被吓哭过呢。设看 过的人千万不要错过啊。 不过,我认为这里最棒的地方就是……























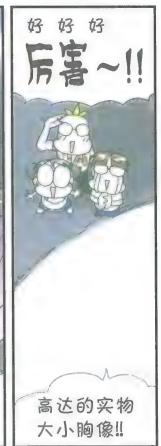




























设关系!玩累了的话 也可以在8楼的高 达咖啡店里休息一 下。这里什么吃的 都有哦!





象征着白色要塞的着陆地点纽约的"纽约餐盘"。





接下来,还有20岁以上的人千万不可错过的独创鸡尾酒!























# 水生终结之时

# ---「三只眼」结局杂谈

太久了, 实在太久了。

自从1987年高田裕三在『YOUNG MAGAZINE』 上连载『3×3 EYES』开始已经过了十几年,从 三只眼的末裔佩和考古学家的儿子同时也是人妖 酒店服务员的藤井八云相遇开始,这时间实在拖 得够长。总算,「3×3之眼」完结了,40卷的单 行本终结了一个曾经带领我们走入梦想世界的故 事,也总结了一个梦想。

在喜马拉雅的崇山峻岭中永生的圣魔"三只 眼",在其一生之中只能有一次吞噬别人的生命使 之成为自己的奴隶"无",被吞噬生命的"无" 因此将获得永生与不死的恩赐, 陪伴在主人身边 用尽自己的所有来保护他。生命的永久,时间的 永恒,并没有成就一个完美的神话,而是成为了 三只眼一族悲运的所在。最强的三只眼"湿婆" 成为渴求理想的"鬼眼王",令三只眼一族灭亡, 仅剩最后的三个末裔——被封印的鬼眼王、母亲 胡莎丝与妻子帕尔巴利。帕尔巴利将自己的意识 压抑而产生了另一重人格"佩",在遇上八云并将 他变成"无"之后,一段无尽的旅途就此开始。繁 荣的族人已经消逝在山峦之中,永生已成为无意 义的奢侈之后, 佩和八云所一直战斗一直追求的, 便是放弃永远的生命成为普通的人类。漫长的旅 途伴随着鬼眼王复活的阴影,伴随着佩与八云与 帕尔巴利的情感纠葛, 伴随着鬼眼王的"无"贝 纳雷斯与八云一行人的战斗,伴随着无数追求永 生的人或妖魔的悲欢离合,伴随着亲情,爱情和 友情的生离死别……

太多太多,『3×3 EYES』作为较早进入国 内的日本漫画,可以说是一直陪伴在身边的漫画 作品,新颖的兽魔召唤,细腻丰富的人物描写, 壮大精彩的故事,都令无数漫画迷为之疯狂,而 「吸精公主』、『转轮王幻梦』等精美的游戏也 让游戏迷们领略了漫画原作的魅力。看着八云和 佩两人渐渐地成长,看着『3×3 EYES』的故事 越来越大, 我们的感情也随之融入到那永生与誓 言的幻想世界中。

然而, 40卷后, 『3×3 EYES』完结了。

# · 越连载越KUSO

原本只想画个中篇冒险漫画的高田裕三,终 于还是在编辑的鞭笞下将这个极受欢迎的作品-拖再拖。漫画版前半部分(八云与贝纳雷斯在月 面龙皇城决战) 非常精彩, 曲折的故事令情节发 展充满了变数,不仅是作为主角的八云与佩,一 些配角如化蛇与哈克等都给人留下了很深刻的印 象,毕竟『3×3 EYES』从设定上就是一部能给 人许多惊喜的漫画。

> 可惜故事拖了,第三个三只眼"胡莎丝"出 场太晚未能同八云那边的线索很好地 接上,之后在亚空间的设定又因为过 多"思念体"的出现变成了莫名其妙 的乱战,一些配角过场太快而给人陌 生感,此时的『3×3 EYES』,有如 那美克星之战情节之后的『七龙珠』, 敌人越来越强, 而曾经给我们许多感

> > 动的人物,则在无休止升级的战斗中

# 新世纪三眼战

越来越陌生。

早在看「3×3 EYES」前面部分 的情节时, 我便开始猜测之后的结局 (很不好的习惯):鬼眼王既然曾是 帕尔巴利曾经爱过的人,那么他最后 一定会为了自己所坚持的理想或是为 了爱情而亡, 而打倒最终敌人的八云 和佩变成人类,幸福地生活在一 起——我承认这样的想法俗到爆,大 团圆之类的结局更是让喜欢猜测结局





的人感到无趣。那么,作为作者或是编辑,如果 想要来个惊喜,那么一定会是一个意料之外的结 局——可惜,并不在情理之中。

我的确没想到,『3×3 EYES』居然会变成 "人类补完计划"

复活的鬼眼王披露了一切的真相: 三只眼带 着"宇宙大意志"与猿猴结合繁衍出人类,大意 志也随着人类的繁殖而分散到每一个人的心中, 但是污秽的人类却玷污了意志所代表的圣洁之 "光",而鬼眼王所希望的,便是利用"圣魔石" 收集人类灵魂中所想要回归大意志的"光",而 他也将和这"光"融合,成为最高的存在。

"人类补完计划"鬼眼王版正式启动,决心 成为"莉莉丝"的鬼眼王通过通信网络吸收人类 灵魂中的"光"的碎片,被吸走光的人类变成恐 怖的活尸……鬼眼王的强大完全压倒了同胡莎丝 的"无"亚马拉与帕尔巴利的"无"藤井八云, 但鬼眼王为了补完自己残缺的身体必须用"人化 之法"吸收另两个三只眼的力量,因此抢夺胡莎 丝同帕尔巴利便成了贝纳雷斯的首要任务。当胡 莎丝因为年老死去后, 鬼眼王将帕尔巴利克隆出 一个复制品嘉丽,决心用她来完成人化之法。复 制一旦出现便一发而不可收。单恋着化蛇的阿汉 死了,但却被复制出一个阿汉Gopy版继续胡搅蛮



缠。至于八云和亚马拉这边,也开始疯狂地利用"思念体"来进行YY之战。最终八云一方不敌鬼眼王,在万般绝望之中帕尔巴利牺牲自己去与鬼眼王通过人化之法融合。八云失去了无的身份变成人类,在同鬼眼王以及贝纳雷斯的战斗中危在旦夕,干钧一发之际帕尔巴利控制了鬼眼王的意识放走八云,并使得鬼眼王陷入长眠。醒来后的八云因为失去帕尔巴利迁怒佩,伤心的佩独自去与鬼眼王战斗,随后赶去救她的八云则惨死于鬼眼王之手。正当一切都绝望时,帕尔巴利利用圣魔石的融合功能离开了鬼眼王的身体同佩融合在一起,使得八云复活再次成为"无"。

但一意孤行的鬼眼王仍然用圣魔石发动了融合,但是当他一直所期待的"大宇宙意志"的"光"却违背了他的意愿露出本来的面貌。无尽的黑暗。原来并没有圣洁的光,有的只是一开始便散布到所有人心中的邪恶的"黑暗",连鬼眼

王自己也是。绝望的他仍然想同黑暗融合, 但被 强大的八云所打倒。为了让黑暗之光回到所有人 心中拯救他们,八云让帕尔巴利将自己的身体打 碎,碎片和每一份黑暗之光融合后送回所有人心 中。当一切都完成时,八云将恢复肉体出现在世 界某处, 帕尔巴利, 同时也是佩将开始一段漫长 而艰辛的寻找八云之旅。至于嘉利, 取湿婆而代 之成为新的鬼眼王, 而她的无, 便是直到最后都 没消灭的贝纳雷斯…… 完结了。嗯, 真是匪 夷所思的创意,与前面相对来说严谨的妖魔设定 相比,结局部分简直变成了超越一切的大杂烩, 精神分析,人类黑暗本性控诉,思念体大战,人 类起源编造, 心之缺陷补完, 克隆和复活桥段出 现太多让人看到八云翘掉这本该煽情至极的场面 都没什么感觉了……最搞笑的便是鬼眼王,苦心 积虑复活了要融入光里, 结果发现竟然是相反的 黑暗,居然还连出了错也不管了,先融合再说…… 这不是白痴吗?作为最终BOSS,能力可以弱, 但智力干万别掉价呀!这个乱七八糟还上升到对 人类说教层次的结局,足以证明『3×3 EYES』 前后矛盾之巨大。本来可以控制在小范围世界观 的作品, 生生扛上人类命运这样一个大课题的重 担……没什么好说的,干脆『3×3 EYES』改名 叫『新世纪三眼战士』得了……

# 三角关系的终结

当然,『3×3 EYES』的结局也并非一无是处,虽然对于整体故事的进展没有安排一个好的结束,但对于其中主要人物的感情方面都给出了精彩的归宿。帕尔巴利和佩,同一身体里的双重人格,她们与八云复杂的情感话题成为『3×3 EYES』中最令人回味的设定。八云一开始是和少女般纯真的佩互相喜欢的,也约定了要舍弃永生一同变成人类,之后一起幸福地生活下去。对于孤傲冷漠的帕尔巴利,八云一直是敬而远之——信奉强者的帕尔巴利,也一直厌恶软弱善良的八云。然而随着两人一同出生入死,以及八云的成长,帕尔巴利对八云的心情也在发生微妙的变化,喜欢,依赖,直到能为所爱的八云牺牲自己,成就佩与他的幸福。

对比温柔细腻的小女孩佩,帕尔巴利始终是 女人的存在,她的魅力是内敛而含蓄的。当年鬼 眼王发狂想杀死所有的三只眼时,是湿婆残存的意识救下来

她,而她却在湿婆拼命控制被鬼眼王占据的身体保护她时,封印了曾经最爱的湿婆。带着内疚与孤独,帕尔巴利在荒凉的山峦中徘徊,为了逃避她分离出"佩"的人格来代她承受所有的痛苦…她一直明白佩是喜欢着八云的,而她又何尝不爱着八云?然而当一切都几近绝望时,帕尔巴利却选择牺牲自己来让佩和八云继续活下去。然而她毕竟还是爱着八云,像一个普通的女人一样渴求着他的温柔,在决战前夜,她向八云倾诉了自己坚强外表下所一直隐藏的脆弱,只求能得到八云鬼后的温存,让她可以从容离开……到了这一步,一直以来逃避着的八云终于也必须作出自己的选择,在他面前的帕尔巴利,不是主人,而只是一个紧紧抱着他的女人……

"我喜欢佩,但我也喜欢你,你们俩对我来 说同样重要,我不愿意失去你们任何一个!"

八云是很善良,善良得他不愿伤害佩或是帕尔巴利,也使得这分独特的三角恋情一直回避着最后的结果。只是这一刻不再需要暧昧,两人再也控制不住爆发的情感,紧紧地缠绵在一起,也为这份感情划出明确的伤痕。不止是八云与帕尔巴利,最后一刻想着八云却又抱紧阿汉的化蛇,回忆中牺牲自己救下帕尔巴利的湿婆……血雨腥风中的温馨,以及不必猜测心意却又不得不分别的伤感,都让这最后的战斗不只是属于所谓的人类未来。

喜欢主动抓住最后一点小小幸福的帕尔巴利,也喜欢帕尔巴利在那一夜的温柔。也只有一直跟随着『3×3 EYES』直到最后的人,才会在看到那一幕时有种欣慰的感觉吧。

# 永生终结之时

十四年的等待,寻觅与奋斗,换回的仍旧还是无尽的旅途。漫画完结了,永生也宣告终结,但却以另一种方式在继续。只要能在一起,就算无法变成人类又何妨?在永生中徘徊的男孩和女孩,终于找到了答案,所以,我们也可以安心地告别『3×3 EYES』,告别那一段曾感动过我们的回忆。

■文/JEDI

# 三栖人新闻速递

## 心, 变形金刚 即将推出真人电影

如果要形容现在的好菜坞,"一窝蜂"真是再形象不过。《鳊蝠侠》、《蜘蛛侠》、《 《绿巨人》、《新世纪福音战士》、《七龙 珠》……

现在连《变形金刚》也惨遭毒手,即将于 明年也就是动画形象诞生20周年时投拍真人电 影,预计2005年完成上映。

变形金刚最早是酷爱机器人的日本人推出的系列玩具,开始十分粗糙,影响也很有限,美国的"孩之宝"公司接手后进行了重新设计和策划,其中就包括正、反角色汽车人"博派"和霸天虎"狂派"的标志。不过一个毫无争议的事实是,"孩之宝"的市场初衷完全实现了,到1985年底《变形金刚》已是盈利额仅次于星球大战的产品了。

HUT HET;

著名的声优关智一日前在东京和大阪两地开始宣传他的第二章专辑大碟『游心~Mind Player~』,在舞台上当关智一以主打歌『Pray』登场时,受到了fans的狂热响应,200多人同时为他打拍子。

关智一配音的主要角色有: 多蒙(G高达)、托马斯(V高达)、铃原东治(EVA)、 东海林(逮捕令)、司狼神威(X剧场版)。

## 繼「风魔小次郎」重新连载

一部「圣斗士星矢」为作者年田正美和出版社带来丰厚的利益,而今年正好是年田正美人行三十周年,继续贬不一的「圣斗士星矢」前传之后,曾经以盗版形式进入中国的「风魔小灾郎」即将在《月刊RED》11月号上连载,这次的新作名为《风魔小灾郎~柳生暗杀帖》,

执笔为由利聪。难道车田正美想步古龙后尘? 希望这部别人代笔之作能达到应有的水准。

## NEW 20

士郎正宗的画一向是发烧友和从业者的最爱,而今年10月中旬又将有新的士郎正宗作品发售——青心社发行的2004年士郎正宗月历从他最新的画集《IntronDepot3》中选取13幅精美作品编辑制作而成,定价1600日元。此月历名称为《Japanesque》,采取预定销售的形式推出。

HOT

放心,这次不是那些恐怖的相扑手的恶搞 Cosplay了,而是由日本CBC与东映共同制作, 即将在今秋播放的真人版(美少女战士Sallor Moon)。据说五位主角是从超过1100名以上 的选手中脱颖而出的五位超级美少女,15岁的 泽井美优扮演主角月野兔一角。《美少女战士 Sallor Moon》预定于10月4日开始,每周的星 期六7:30~8:00于CBC/TBS播出。"替月 行道~消灭你!"不知从真正的美女口中说出 会不会还有很强的"笑果"?

# **城**"棋魂』第二张广播剧 "流逝的时刻』发售

在国内部分电视台有播放的「棋魂」是由小佃健在「少年跳越」上连载的人气漫画改编而来,无论是动画还是漫画都有不错的销量。「棋魂」第二张广播剧IOD「流逝的时刻」即将于10月29日发售,内容有以佐为的视点描述的自己同婚失亮的战斗、叶濑中围棋部长、简并毕业前的故事以及以加贺铁男为主角的「加贺篇」。主要声优都参与了录音,质量相当不错,工术ベックス发行。

# SPEAK OUT!DON'T BE AFRAID!

本期游戏点评桌面提示



# 召唤之夜3

厂商: BANPRESTO 类型: SLG 媒体: DVD-ROM

《召唤之夜3》是一款战略 游戏, 难度适中, 适合所有的 玩家。游戏节奏简单明快、极 易上手, 让人不知不觉总有多 周目的冲动。小游戏设计非常 不错,上手容易又不失难度,将 休闲二字把握得恰到好处。召 唤兽的动画精美、动作流畅、 构思巧妙,有许多搞笑镜头。游 戏设定非常照顾玩家, 多周目



时会发现有的关初始设置有所不同,其制作的用心程度可见一斑。

《召唤之夜3》的人物人情味很浓,属于那种了解的越多越让人喜欢的 类型。被FANS最为津津乐道的是伊斯拉,很多人都被伊斯拉欺骗了感情, 误以为他是仲间之一,也包括本人在内(笑)。他在死前大喊着自己是 不该出生的孩子的一幕相信给不少人留下了印象。在二周目攻略伊斯拉 的结局中, 他会道出自己真正的目的: 不求人知但求一死的决心。本人 认为伊斯拉的剧本好像把他描写得有点过分善良,其实他狂笑的样子也

蛮好的。他的最终结局还不错,只是他 最后叫主人公的那二句"老师",不知 为何听得本人毛骨悚然。

本作的品质令人刮目相看, 战略素 质也有相当水准,精品推荐!

-北京 LIGHT

角色: 9	操作性: 8
画面: 8	创意: 7
音乐: 8	移植度: ——
情节: 9	总评价:8
Developed 3	(1)



# 恐怖新闻平成版

厂商: KONAMI 类型: AVG 媒体: DVD-ROM

本作是根据日本同名 人气漫画制作的,故事讲述 的是一名普通高中生某一 天突然接到能预言未来的 恐怖报纸——恐怖新闻并 被告知报纸上所有的死亡 报道都会实现,此后他身边 的人开始不断死去……

虽然《恐怖新闻》是 以文字剧情为主的恐怖游



戏,但主人公在AVG部分体验灵异事件才是游戏的亮点。AVG的操作方法 和生化危机一样,背景制作也很精致,有趣的是主人公可以自由活动手 中电筒的方向。在黑暗中慢慢摸索时会遭遇各种灵异事件,恐怖图像制 作很到位,让人百看不厌,主人公缩短些寿命也值得(笑)。

除了以上优点,游戏也有诸多不足之处:比如游戏内容不够丰富;操 作性低、行动迟缓;对玩家不够体贴,没有复位键、快捷键、选关之类, 在现在看来一般文字游戏都会有设定;通关后没有任何特殊奖励。最终 话的九字真言要求比较高。

灵异主题本身就有一定的神秘色彩, 这些照片又为这款游戏增加了几分诡异 度。如果是喜欢另类玄奇的玩家,就不要 错过这款难得的灵异游戏。

北京 LIGHT

10. 10731	. Labor #24	
情节: 7	总评价:7	
音乐: 6	移植度:	_
画面: 7	创意: 8	
角色: 7	操作性:5	



# 恐怖惊魂夜川

厂商: CHUNSOFT 类型: ETC 媒体: CD-ROM



《恐怖惊魂夜》是日本著名小说 家我孙子武丸亲手打造的ETC游戏, 以其细腻的写实手法和离奇的多重 结局为人称道, 此作虽然是纯日文 作品却仍然吸引了一部分中国资深 玩家的侧目。

作品最具特色的虽然所有登场人 物是如鬼魂的半透明蓝色, 却仍能 清楚地看到人物表情等细节。音乐

上和《生化危 角色: 8 机》类似,以 画面: 10 悄然寂静的乐 音乐: 9 曲为主突出声 情节: 9 响效果。进行 游戏时给人印

象最深的是那几句回味无穷的童谣, 尤其是它朗朗上口的旋律,充满一 种悠扬而神秘的不祥感。

只要了解剧情就能体会恐怖惊魂 夜多重剧本多重结局的乐趣。十一 个剧本中《惨杀篇》的结局画面并 没有什么特别之处(游戏对过激画

操作性: 7	面都作过处理),却让人有
创意: 10	种难以看下去的感觉。例
and the sales	如,在[童谣篇]中如果选
移植度: ——	
	择进入塔内调查,就要在
总评价:9	开处/\2P3例旦, W女红
	明明知道凶手就在自己身
八时	20 WEDTWILD LA
	边的情况下慢慢登塔寻找

最后值得一提的是,本作的操作 界面极为友好,可以随时回到过去 遇上的任何一个选择, 让游戏彻底 成为一本电子小说。推荐给有一定 日语水平的玩家。

北京 LIGHT

# GAMB-BAR

KBOX

# 恐龙危机3

厂商: CAPCOM 类型: ACT 媒体: DVD-ROM

CAPCOM曾经引以为豪的作品,在PS上推出的前作虽有各方争议,但是就销量来说则丝毫不逊。有人曾经用"生化危机超级动作加强版"来形容这个作品,在XBOX上推出的本作依然突出了"爽快"与"刺激"。



片头的CG, 不知是笔

者的眼睛过于挑剔还是厂商粗制滥造所致,在眼前出现的是一段完全不加修饰的影像,而且进入游戏后看到由CPU即时演算生成的游戏画面后,则更加证实了这个作品存在着"欺骗性"。游戏的难度依然分为EASY,NORMAL和HARD。在EASY模式下,玩家可以尽情地享受厂商所赋予的爽快与刺激:能量槽无限,基本武器弹药无限以及大量金钱入手。在加入了飞行/跳跃系统以后的本作品更加强调游戏整体的表演性以及完美度。各种不同的攻击方式配合不同的行动模式可以使你陶醉其中。游戏中几乎没有可以引人注目的谜题设置,

剧情方面可以说是一条主线贯穿始终的老套子。

在如今XBOX艰难处境下,CAPCOM 推出的《恐龙危机3》不知"意欲何为"。

——北京 玄武之北

角色: 7	操作性: 8
画面: 6	创意: 7
音乐: 9	移植度: ——
情节: 7	总评价:7
	10

YRAN

# 美 三国无双3

厂商: KOEI 类型: ACT 媒体: DVD-ROM

PS2版创下销售奇迹的《真三国无双3》在 XBOX上的移植版本,在系统上没有任何变化,加强了片头编辑模式以及挑战模式。手感方面自不明说,人物的动作也更贴近真实。在利用XBOX强大机能之下,人物显得相当圆滑而且细腻。在某些细



节刻画上也完全出乎作者的预料。

真三国无双的一大特点就是"武器以及道具"的收集,在本作当中对其中一些重要道具以及某些人物的LV10武器取得条件做了适当修改,在一定程度上也间接地提高了游戏难度。而且在"挑战模式"中游戏者还会有惊喜发现。喜欢无双系列的玩家玩这个游戏一般都要花上100小时以上的时间,这其中包括收集武器、道具、护卫兵的培养等等。不知道大家还会不会再花上100小时去玩这个XBOX的移植版本?一切要先从收集全武将开始……

总体来说,XBOX的(真3)移植度令人满意,不知道下个作品(真3猛将传)的出现会不会迫使光荣再度将这个神话在XBOX上续写。

(真3)移植度令	角色: 9	操作性: 10
3(真3猛将传)的	画面: 9	创意: 8
度将这个神话在	音乐: 8	移植度: 10
	情节: 8	总评价: 9
-北京 玄武之北	jii t	14 2 5

132

# 炸弹人乐园2

厂商: HUDSON 类型: ETC 媒体: DVD-ROM

在日本以及国内人气相当高的"炸弹人"系列,在PS2上推出了最新作品。也许是经过了时间的摧残,如今笔者对于这个系列已经没有了当初的执着和热情。虽然在PS2版上呈现出的是一个美妙而且奇特的世界,但是就作品本身而言并没有什么"新异"可言。



游戏基本分为两大部分,游戏者可以选择不同的角色驾驶赛车在不同的跑道上任意进行场地赛,计时赛和淘汰赛。这部分设计与一般的赛车游戏无异,但只要是一般赛车游戏的玩家都会感觉到此游戏绝对是"低龄级",无论从手感、操作性还是难度来说都是如此。当然,厂商并不是要将这款游戏做成一个追求爽快感的"发泄型"作品。游戏的另一部分则是回归系列最初的"炸弹人"对战模式,玩家可以选择"1P单独行动"、"

"1P2P配合"模式还有"1P对电脑"模式等等。而且关卡的设置也完全可以按照玩家的意志随意安排。游戏画面与音乐和各模式之间的配合相

北京 玄武之北

得益彰,这一点完全可以相信HUDSON有能力将这个系列继续做大。但是要想在如今的"电玩商战"中保住自己的圈地恐怕不是只出一两个"怀旧作品"就能实现的。

100 T 1 1 T 1	(1)
情节:8	总评价:8
音乐: 8	移植度: ——
画面: 8	创意: 7
角色: 9	操作性: 8

HRH

厂商: NAMCO 类型: RPG 媒体:卡带

实在是难以形容我拿到这款游戏时的心情。高兴:因为全程语音和片头主题曲得以完整保留;失望:因为移植度不够完美,特别是战斗系统的些许缩水。

进入游戏后,那首熟 悉的主题歌又再度在耳边 响起,之后,清晰的人语



发音更让我感到了一丝的亲切和感动。然而随着游戏的进行,一些细节问题也显露出来,人物的倒影没有了,水面上的波纹也不见了。怒,NAMCO又在偷懒了。然而真正令我生气的是战斗时那不堪入目的拖慢现象,原本爽快淋漓的战斗变得难以忍受。同时令人惊讶的是关掉语音及背景音乐的话,这种现象就会消失,一切归于正常。但是《换装迷宫》也有语音,也有音乐,又是同等容量的卡带却没有这种现象,看来NAMCO的诚意是显然不够的。

作为《传说》系列的经典战斗系统, NAMCO这次没有将其发扬光大,多少有 点令人失望。"也许他们在忙着开发《神 乐传说》吧",我这样安慰自己,希望"神 乐"不要再令我们失望才好。

——吉林	——吉林	沈培峰

角色: 8	操作性: 6
画面: 6	创意: 7
音乐: 8	移植度:7
情节: 8	总评价:7
S	

互动,是人通过输入设备向游戏发布指 令,游戏则响应此输入,然后输出一个可以 被人所感知的信息(声音、图像、力反馈), 这个反馈信息又被人捕捉,从而产生新一轮 的指令输入,如此循环。互动性是衡量游戏 互动程度的量化指标,既然是量化的属性, 那么就要有衡量的标准,我们要从什么角度 来看待一款游戏互动性的大小?



玩家的输入和游戏的输出之间是有一定的时间间隔的,这种间隔的时间越短,游戏的互动性就越强。间隔的产生有两个相互联系的因素,一是硬件的处理速度,二是游戏设计师的设计意图。硬件的处理速度是游戏设计师的设计基础,再好的创意如果超出了当时游戏主机的性能极限,那也是毫无意义的。当然在机能限制之内,设计师可以任意确定信息的反馈速度。其实当年SLG游戏的出现也是适应主机性能的无奈之举。

来看两个例子: 恋爱养成类游戏中玩家的输入基本上都是对各种选项的选择,不同的选择意味着能力值的不同变化,这种变化反馈给玩家的仅仅是数字的增减,玩家要体会到数值变化的真正意义必须要等到游戏结束前向女主角表白的时候。这之间的时间间隔实在是很长,游戏的互动性也就相应很低。再来看FPS类型的游戏,当你按下扳机(其实



是弹所标间还上会取能后查吗短互它鼠在指的表是就根下想还看?的动就目也来闪到同的当出是就时不是玩好的就同也来闪到同的当出是游时远上的,同是玩接看不步,调手游时远上的情况,,的描作开菜否由使适应之的措施,不是现货的遗迹。枪单中于它于它的的游戏。

如果说输入以后

马上就有反馈就是互动性极佳的表现,那么传统RPG游戏也应包括其中。在战斗画面中,当你选中"攻击"指令后,游戏人物就会马上展开攻击动作,敌人的表现也会马上反映出来,难道说传统RPG游戏有着和FPS相同的互动性吗?有点常识的人都不会同意。那我们如何把这种类型的游戏从高互动性游戏中区分出来呢?

# 可能性

在一个时间点上,玩家可以采取动作的可能性越多,游戏的互动性越强。

RPG游戏虽然有比较短的反馈时间,但 是在战斗场景中, 玩家可以采取的措施却是 极其有限的。除了"攻击"以外我们还能做 些什么呢?"防御"、"魔法"、"道具"、 剩下的只有"逃跑"了。其实FPS游戏在与 敌人的遭遇战中也不外乎"射击"、"扔道 具"、"逃跑",但是玩家可以选择如何射 击、如何扔道具、如何跑路,而且这里的"如 何"都是有无限可能性的。我可以连射,也 可以点射,打他的脑袋或是他的PP,一切的 一切全都随玩家当时的心意,这种互动才是 充分的, 也是传统RPG游戏所不可比拟的。 世界观,它规定了游戏的基调,划定了游戏 人物所处的环境及背景,是游戏中一切"物 质"所必须遵守的基本规则,它也是游戏众 多属性中最为复杂的一个。

初期的游戏不是没有世界观, 而是当时

性极佳的表现,那么 "世界观"这一属性对一个游戏的重要程度

"世界观"这一属性对一个游戏的重要程度不是很高,没有被人们所在意,更没有人把他以抽象的形式提取出来,作为游戏的一个重要属性。最早让人们感受到世界观在游戏中的魅力,还是传统的RPG游戏。"讲故事"是游戏的主干,游戏结束后,会在玩家的脑海里留下一个比较完整的游戏世界的景象,这就是人们一开始所认识到的世界观。随着"游戏人文化"的趋势,各类游戏也都开始注重自身游戏世界的构建,甚至形成了一些比较统一的模式,为以后的游戏定下了基调。(像



龙与地下城)越来越多的游戏设计师开始把自己对世界的看法融入到游戏当中,让游戏所表现出来的世界越来越丰富,世界观一词的内涵也越来越广博。

那是不是所有类型的游戏在世界观的表达上都具有相同的力度呢?当然不是,游戏之所以会被分为诸多类型,一个重要的原因就是游戏的各种要素在游戏中所占比重的不同。RPG、SLG等类型的游戏着重于世界观的描述,而像FPS、ACT、SPG类型的游戏则更注重于游戏的互动性。那么现在我们终于回归我们的标题了,在一个游戏中,互动性与世界观是此消彼涨的,它们是一组相互对立的属性。

我们要让游戏有优秀的互动性,就要给玩家充分的操作时间和足够的操作可能。而世界观则是由许多感性和理性的信息交织而成的,这些信息不是玩家凭空捏造的,是游戏通过媒介传达给玩家的,它采用的是一种类似"讲故事"的方式,玩家表面上看是在操作游戏,其实本质上是在接受游戏设计师对他的灌输,要形成世界观,这些灌输又是不可缺少的。

玩家在体会游戏的同时,他对游戏世界的认识也在不断加深,直到他战胜了最终BOSS,看完了ENDING动画,才算是把这个游戏的世界观构建完整。如果游戏中没有足够的"灌输"成分,那么玩家对游戏世界的理解就会降低,世界观也就不会深刻而完整。之

没有它就不完整。但对高互动性的游戏来说,这种"灌输"要尽量的少,把最多的自由留给玩家。如果你在玩《HALO》时,每击毙一个敌人都要停下来跳一段胜利的"舞蹈"(FF),你能忍受吗?

高互动性的游戏是没有足够的笔墨来描绘世界观的,但这也不表示高互动性的游戏就没有世界观,他们一般会把对世界观的叙述集中起来,穿插在游戏的各关卡之间,这样在不损失游戏流畅度的同时,也适当地表达了自己的世界观。不过这种表达是有限的,是单线、单角度的,他没有RPG游戏中足够的NPC,能从各个侧面、各个角度对游戏世界展开描述。在NPC中,老人和小孩对同一件事的看法是很不同的,老人一般会表现出比较担心,而小孩则更多的是好奇。玩家可

以把他们的看法综合起来,形成对一件事物更为完整、更为立体的概念。游戏设计师们在解决FPS世界观空洞单调的问题时,采用了一种很新颖的方法——世界观的引用。也就是说,游戏设计师利用玩家头脑中原本已具备的对某一领域的理解,来充实游戏的世界观。

目前的FPS游戏大多以历史上已存在的战争为游戏背景,这样人们通过其他渠道所获得的关于此次战争的信息就会自然地注入到游戏之中,游戏设计师所要做的仅仅是向玩家示明,游戏所处的时间、地点和立场,剩下的就交给玩家自己想吧!

目前,许多高质量的游戏都在互动性与世界观之间找到了比较合适的平衡,这种平衡不是简单的数量上的相等,而是根据不同的游戏类型、不同的游戏主题以及设计师不同的设计理念来调整他们之间的比例,形成整体上的"愉悦最大化",这也是游戏设计的根本目的。

文/有思想的???





# 皮卡丘 超双角色绝对通缉令

全世界敛钱能力最强的两个动物形象是什么? 答案是两只老鼠。一只是迪斯尼的看家角色米老 鼠,另一只就是任天堂的招财王牌——皮卡丘。

自从口袋妖怪黄发售以来,这个会施放雷电的小精灵在游戏、动画以及周边产品上创造的利润,恐怕除了任天堂之外没人算得清。如果任天堂现在对皮卡丘重新进行形象设计,相信它会保留皮卡丘大部分的特征,比如胖嘟嘟的身躯、圆圆的眼睛、红扑扑的脸蛋,"皮卡皮卡"的可爱声音。但是颜色不会再是普通柠檬黄,而会变成眩目而华贵的金黄色。虽然口袋妖怪里是有招财猫的,但是那枚金币似乎更应该安在皮卡丘的额头上。原本任天堂只是把口袋妖怪当作GB的一款普通软件,谁知凭借口袋妖怪出色的造型设计和游戏本身的创新(抓捕妖

怪、进化、联机功能等),它成了拯救摇摇欲坠的 GB的救世主。不仅如此,在任天堂的家用机销 售不畅的状况下,以口袋妖怪为首的掌机软件更 成了任天堂旱涝保收的自留地。它的市场潜力被 发现之后,其各种版本便源源而出,数量之多和版 本间差别之小甚至可以和机战相提并论(笑)。不 过销量依旧很高,不仅小孩喜欢,成年人购买的 也不在少数。这正体现了皮卡丘的魅力。

但遗憾的是,皮卡丘在游戏过程中的地位和实用性,已经随着一系列新版本的推出而逐渐被削弱了。虽然即使在早期的版本中皮卡丘恶毒能力也不是很高,但在红蓝宝石中已经几乎看不见它的踪迹了。不管怎样,还是希望它的生命力能延续下去吧……

■文 机师舒克



# ● 第22回 ●

当大家看到这期日文地狱的时候想如国庆假期已经结束了吧,虽然有些晚了,但还是要祝贺 我们伟大祖国的生日,お诞生日(たんじょうび)おめでとう~不知道诸位这个假期都去哪里耍 了,反正明人是要陪着小编众在编辑部度过了,大家商量后的结果是"不能放着那么多等着看杂 志的读者不管跑出去玩,放假两天后开工"……实在佩服他们的敬业精神,我也要努力才行!















本节课我们来继续进行第三行假名, 也就是" ta" 行的假名, 这5个假名分 別是"さ(サ)"、"し(シ)"、"す(ス)"、 "せ(セ)"、"そ(ソ)"。

罗马的发音顺序是"sa"、"si"、 "su" 、 "se" 、 "so" 。

'最高(さいこう)"在日语中的 意思就是"最好的、最棒的"。"最高 "这种说法通常用在表示感慨 だぜ!! 的场合, 具体的使用方法与中文没有什 么区别。其他的含有"to"的单词中大 家比较熟悉的应该就是"樱(さくら)" 了, 樱花, 日本的国花, 这个单词在游 戏与动漫中出现是相当频繁的。

"生涯(しょがい)-(いち)马鹿(ば か)!!",这个短语的原形是《GTO》中 的"生涯一教师(きょうし)",整理一 下翻译过来就是"我的一生就是做老师", 不过如果是明人用的话还是把"教师"改 成"马鹿"比较合适,另:后发现每日清 晨于建筑物顶棚之上高喊三声"生涯一 马鹿!!"有益于身体健康。

"すみません"就是"すまない" 的敬体型,是"抱歉、对不起"的意思, 根据地域或者习惯不同,也会出现诸如 "すいません"、"すまへん"等等诸 多形式。另外在走路被人挡住的时候也 可以说"すみません", 意思就是"不

好意思,我过一下"。

"ワイ样(さま)は正义(せいぎ) だ!!",这是在动漫中常常会见到的热 血白痴用的台词,意思就是"我就是正 义!",比较出名的有《逮捕(たいほ) しちゃうぞ》(大陆译为《逮捕令》)中 的"棒球男" (又称"好球大侠"、"投 球男子")、《NADESICO》中的"大豪 寺凯"(本名"山田二郎")。

"总员(そういん)退避(たい ひ)!!"这个词在游戏与动漫中也算 是比较常见的了,翻译过来就是"全 体撤退"的意思,用的地方也就不需要



- 1、感谢雪花小姐提供的减肥方法,已经进行了一周的初步实验……很痛……而
- 2、本期四格小剧场将刊登两幅作品,因为黄金IC那东西突然画了个连续的故事 过来,虽然正课部分的版面不用压缩太多,但也确实是恨得咬牙。
- 3、越想越生气! 回去一定要揍那小子一顿!

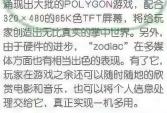


# 定于本月上市的这款性能强劲的

便携游戏机"zodiac",是由美国 新锐厂商TAPWAVE公司进军游戏 界的秘密武器。由于搭载了业界最新 的软硬件技术,使得这款游戏机呈现 给大家前所未有的娱乐体验。

首先是游戏方面充分发挥了其内 置的ATI公司3DImageon显示卡的性能,

涌现出大批的POLYGON游戏,配合 320×480的65K色TFT屏幕,将给玩 家创造出无比真实的掌中世界。另外, 由于硬件的进步,"zodlac"在多媒 体方面也有相当出色的表现。有了它, 玩家在游戏之余还可以随时随地的欣 赏电影和音乐, 也可以将个人信息处 理交给它,真正实现一机多用。













## 硬件规格

CPU: Motorola MX1 (200MHZ)

显示卡: ATI Imageon W4200 (8M显存)

音频: Yamaha sound chip (带mp3解码)

视频:内置Kinoma播放软件(支持Mpeg4影片)

屏幕: 3.8英寸、分辨率320×480、半透反射TFT 扩展卡: 双SD/MMC插槽

电池: 拆卸式可充电锂电池(可连续使用16小时)

通信对战: 支持蓝牙功能

外观尺寸: 143mm x 79mm x 14mm

操作系统: PalmOS 5.21



(虽然zodiac目前没有得到日本软件商的支持,而且索尼的PSP也将在一年内上市,但作为玩家 来说,选择面广总是好事。希望不会再有上世纪任天堂2D掌机10多年屹立不倒的情形出现)

# DVD-BOX时之轮的旅人



# 9月18日

■avex mode / 在84 **計画■14800日元** ■3枚装■本篇约 240分钟/双层盘 面■179年作品■ 益督: 西泽信孝 ■声优: 野泽雅 子/池田昌子/肝

壮阔的剧情和压倒性的世界观,看 者无不为之陶醉的松本零士巨作终于 推出了DVDBOX。大家可以在数码高 清晰画质下慢慢欣赏3集TV特别版了。

# PLASTERWORLD



# 9月18日 編

■1800日 元■本 篇约50分钟/单层 盘面 03年作品 ■监督 日巻裕 昭彦 石志催史 声优 福山田 皮

东京电视系每周四晚6点播出的 怪兽动画。初回版还同时附赠特制 画册、闪卡以及收录了6卷的BOX, 相当豪华。

# BOX1



# 9月18日 2

■23000日元■4 枚裝■本篇约600 分钟 双层盘面 ■ '01年作品■监 督: 衫岛邦久■ **车桥和**套 ■声优,风间俊介

亚洲地区乃至欧美都非常风行的 人气动画《游戏王》终于推出DVDBOX 了。本作收录了第125-148共24集。附 送的设定资料集更是不可错过!



# 9月18日 4

■/小学馆■3200日 元■太篇87分钟/ 单层盘面■ '89年 作品■原作:藤 子・F・不二雄 声优 大山伸代 小原乃梨子 野村

从强夫那里听到关于椰子的事后, 野比使用多啦A梦的秘密道具向着南 方小岛进发。除了《去南国之岛》以 外,还有四篇精心挑选的篇外篇哦。

# 电子游戏软件

# 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAME BOY ADVANCE

天语: 国家規定, 游戏制品必须写上警告箴言, 以免玩家过于沉迷甚至损伤身体。那么作为游戏媒体工作者, 就算工作再繁忙, 那也是你应该做的。因此, 天语学会以看电影来调剂生活, 坚决不哭爹嘁娘。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
٠.,	2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	PLAYSTATION 2		
10月2日	★ 天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月9日	两幕之间	INTERLUDE	AVG	NEC
10月9日	盈科动力the BEST版 Boldur's Gate · Dark Alliance	PCCWジャパン・ザ・ベスト バルダーズゲート・ダークアライアンス	RPG	PCCW日本
10月9日	廉价2000系列第36卷 娘育成Simulation	SIMPLE2000シリーズ Vol.36 THE 娘育成シミュレーション	SLG	D3
10月9日	草莓咖啡	きまぐれストロベリーカフェ	AVG	D3
10月9日	超廉2000射击 · PSYVARIAR RIVISION	SuperLite 2000シューティング PSYVARIAR ~RIVISION~	STG	SUCCESS
10月9日	超廉2000益智问答	SuperLite 2000パズル ナンクロ	PUZ	SUCCESS
10月9日	★ DDR特别版	Dance Dance Revolution EXTREME	ACT	KONAMI
10月9日	★ 侍道2	侍道2 ~WAY OF THE SAMURAI 2~	ACT	SPIKE
10月16日	廉价版飞空之舞4	aero dancing 4 new generation SEGA THE BEST	SLG	SEGA
10月16日	廉价版世嘉网球2	Power Smash 2 SEGA THE BEST	SPG	SEGA
10月16日	CHAINDIVE	CHAINDIVE(チェインダイプ)	ACT	SCE
10月16日	经营模拟·侏罗纪公园	经营シミユレーション ジュラシックパーク	SLG	KONAMI
10月23日	★ 火影忍者爆烈英雄	NARUTO ーナルトー ナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI
10月23日	廉价2000系列第37卷 射击,双紫炎龙	SIMPLE2000シリーズ Vol.37 THE シューティング ~ダブル紫炎龙~	STG	D3
10月23日	廉价2000系列终极第13卷狂走!单车王	SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol 13 狂走! 単车キング~喝斗美! 骂离骂离传说~	RAC	D3
10月23日	消失的一节(通常/限定)	Lost Passage ~失われた一节~	AVG	ZERO
10月23日	★ 前线任务·FAST	フロントミッション ザ・ファースト	SLG	SE史爱
10月23日	盗墓者·美丽的逃亡者	トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EIDOS
10月23日	阿比斯暗黑塔	SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アピス)	RPG	FROM
10月23日	职业棒球2003秋之祭	热チュー! ブロ野球2003 秋のナイター祭り(暂称)	SPG	NAMCO
10月23日	新纪幻想·鬼怪灵魂	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	RPG	IDEA
10月23日	KRI的标记	The Mark of KRI(マーク オブ クリィ)	ACT	CAPCOM
10月23日	JALECO大合集1	ジャレココレクション Vol.1	ETC	日本盈科动力
10月23日	★ 新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画	SLG	ブロッコリー
10月30日	★ 向北	北へ ~Diamond Dust~	AVG	HUDSON
10月30日	超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★ 太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	太鼓の达人3	太鼓の达人 あっぱれ三代目(ソフト単品)	ETC	NAMCO
10月30日	★ 救助直升机·空中小队	レスキューへリ エアレンジャー2 plus	ACT	アスク
10月30日	★ 玻璃墙薇	玻璃の墙薇(ガラスノバラ)	AVG	CAPCOM
10月30日	JOCKY骑士3+WINNING赛马6豪华版	ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック	未明	KOEI
10月30日	NBA直播2004	NBA ライブ2004	SPG	EA
10月30日	天玉·最佳浪漫日(CERO·15推)	てんたま -1st Sunny Side-	AVG	EZ
10月30日	★ 变形金刚	トランスフォーマー	ACT	TAKARA
11月6日	EX人生游戏II(通常/限定)	EX人生ゲーム II	TAB	TAKARA
11月6日	★ 空袭警报(CERO·15推)	SIREN	ACT	SCE
11月6日	★ 超级机器人大战·迷乱司令	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	SLG	BANPRESTO
11月13日	高桥尚子·马拉松模拟	高桥尚子のマラソンしようよ!	SLG	TAITO
11月13日	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO	RPG	ATLUS
11月13日	妹妹公主	シスター・プリンセス2 PREMIUM FAN DISC	AVG	MEDIAWORK
11月20日	★ 化解危机3	タイムクライシス3(ガンコン2同梱)	STG	NAMCO
11月27日	★ 妖精战士AlterCODE	WILDARMS AlterCODE	RPG	SCE

	<del>-</del>	XBOX		
9月	星球大战・旧共和勇士	Star Wars: Knights of the Old Republic	ACT	LUCASARTS
10月9日	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
10月	十三	XIII	未明	UBISOFT
11月	★网球	TOPSPIN	SPG	M\$
11月	★城市赛车2	Project Gotham Racing2	RAC	Mş
11月	罪恶天空: 复仇高速路	CRIMSON SKIES. HI ROAD TO REVENGE	STG	M\$
11月	★魔牙灵	魔牙灵 (Magatama)	未明	M\$
2003年秋	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
2003年秋	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
2003年秋	★打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
2003年秋	★R赛车革命	R-Racing Evolution	RAC	NAMCO
2003年冬	雄蜂Z	Drone Z	未明	Mş
2003年冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	场地赛	Circus Drive	RAC	Capcom
2003年	巫毒文斯	VOODOO VINCE	ACT	M\$
2003年	AMPED2滑板	AMPED2	SPG	CLIMAX
2003年	真女神转生NINE (NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	★战场の出前持	战场の出前持	ETC	M\$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	★真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M\$
2004年	古烈的攫取(暂名)	Grabbed by the Goulies (暂名)	未明	M\$
2004年	Kameo(暂名)	Kameo(暂名)	未明	M\$
2004年	天空	天空 Tenku-(TM) 2 (暂名)	未明	M\$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M\$
2004年4月	★光环2	HALO2(~1=-2)	FPS	M\$
未定	被攻击的王国2	キンケダムアンダーファイア=	未明	パンタグラム
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M\$
		NINTENDO GAMECUBE		
		MINTENDO GAMECODE		
10月9日	★ 巨蛋·比利哈特大冒险	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~	未明	SEGAS
10月9日 10月17日	★ 巨蛋・比利哈特大冒险 ★ 瓦莉制造	CAMAL CAMALAN AND AND AND AND AND AND AND AND AND A	未明 PUZ	SEGAS NINTENDO
		ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~		
10月17日	★瓦莉制造	ジャイアントエッグ~ビリーフ <del>ハッチャーの大</del> 冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ	PUZ	NINTENDO
10月17日 10月24日	★瓦莉制造 式神の城2	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2	PUZ STG	NINTENDO KIDS
10月17日 10月24日 11月7日	★ 瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19	PUZ STG SPG	NINTENDO KIDS ユークス
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日	★ 瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★ 口袋妖怪乐园	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム	PUZ STG SPG ETC	NINTENDO KIDS  / x NINTENDO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日	<ul><li>★ 瓦莉制造</li><li>式神の城2</li><li>疯狂大摔跤</li><li>★ 口袋妖怪乐园</li><li>★ R赛车进化版</li></ul>	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION	PUZ STG SPG ETC RAC	NINTENDO KIDS  Z-72 NINTENDO NAMCO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月	★ 瓦莉制造     式神の城2     疯狂大摔跤     ★ 口袋妖怪乐园     ★ R赛车进化版     玛莉卡片・双重冲击	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!!	PUZ STG SPG ETC RAC TAB	NINTENDO KIDS  2-7 x NINTENDO NAMCO NINTENDO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月	★ 瓦莉制造     式神の城2     疯狂大摔跤     ★ 口袋妖怪乐园     ★ R赛车进化版     玛莉卡片・双重冲击	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ	PUZ STG SPG ETC RAC TAB	NINTENDO KIDS  Z-7 Z NINTENDO NAMCO NINTENDO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE	PUZ STG SPG ETC RAC TAB	NINTENDO KIDS A-7A NINTENDO NAMCO NINTENDO EA
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日	★ 瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★ 口袋妖怪乐园 ★ R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ GAMEBOY ADVANCE  绝体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明	NINTENDO KIDS A-7A NINTENDO NAMCO NINTENDO EA KIDS
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日	★ 瓦莉制造     式神の城2     疯狂大摔跤     本口袋妖怪乐园     本P赛车进化版     玛莉卡片・双重冲击     哈里・波特的世界杯     绝体绝命 史上最强的下跪     ★合金弾头	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ GAMEBOY ADVANCE 绝体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明	NINTENDO KIDS ユーケス NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ GAMEBOY ADVANCE 绝体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明	NINTENDO KIDS  L-12 NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片·双重冲击 哈里·波特的世界杯	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体绝命でんじゃらすじーさん~史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちピッチ	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG	NINTENDO KIDS  L- 1/2 NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弾头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦ロキRAGNAROCK	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちピッチ 魔探侦口キRAGNAROCK	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明	NINTENDO KIDS  L-fx NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月24日	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弹头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦ロキRAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~         あつまれ!! メイド イン ワリオ         式神の城2         レッスルマニア19         ポケモンコロシアム         R:RACING EVOLUTION         マリオカート ダブルダッシュ!!         ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ         GAMEBOY ADVANCE         絶体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座         メタルスラッグ アドバンス         メタルマックスリターズ改         マーメイドメロディーびちびちビッチ         魔探侦ロキRAGNAROCK         オリエンタルブルー 青の天外	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明	NINTENDO KIDS  L-fz NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月24日 10月31日	★ 瓦莉制造     式神の城2     疯狂大摔跤     本口袋妖怪乐园     ★R赛车进化版     玛莉卡片・双重冲击     哈里・波特的世界杯     绝体绝命 史上最强的下跪     ★合金弾头     METALMAX回归2     美人鱼之歇     魔探侦□キRAGNAROCK     水恒之蓝・青天之外     大众软件系列 麻将	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ GAMEBOY ADVANCE  绝体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーぴちぴちピッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明	NINTENDO KIDS  I - 1/2 NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月24日 10月31日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯  ・ 全体绝命 史上最强的下跪 ★合金弾头  METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦ロキRAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外 大众软件系列 麻将 大众软件系列、上海	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ GAMEBOY ADVANCE  絶体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちビッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 未明	NINTENDO KIDS  L- / Z NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月24日 10月31日 10月31日	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯  ・ 全体绝命 史上最强的下跪 ★合金弾头  METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦ロキRAGNAROCK ★ 永恒之蓝・青天之外 大众软件系列・ 上海 大众软件系列・ ZOOO	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R.RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体绝命でんじゃらすじーさん~史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちピッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海 みんなのソフトシリーズ ZOOO	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 中国 TAB PUZ	NINTENDO KIDS  L- / Z NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS SUCCESS
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片・双重冲击 哈里・波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弾头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦ロキRAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外 大众软件系列・上海 大众软件系列・ZOOO 魔力传奇・豪翔传・崩界的轮舞曲	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちピッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ ZOOO レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 TAB PUZ PUZ 未明	NINTENDO KIDS  L- / Z NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS BANPRESTO
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日 10月	★瓦莉制造 式神の城2 病狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片·双重冲击 哈里·波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弹头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦口*RAGNAROCK ★永恒之蓝·青天之外 大众软件系列 麻将 大众软件系列,上海 大众软件系列,ZOOO 魔力传奇·豪翔传·崩界的轮舞曲 三丽鸥彩虹乐园 全部角色	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびらびちビッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海 みんなのソフトシリーズ ZOOO レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲 サンリオビューロランド オールキャラクターズ	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 未明 又TAB 来明	NINTENDO KIDS  L- 1 Z NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS SUCCESS BANPRESTO TOMY
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日 10月7日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片·双重冲击 哈里·波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弹头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦口キRAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外 大众软件系列 麻将 大众软件系列 床将 大众软件系列 上海 大众软件系列:ZOOO 魔力传奇・豪翔传・崩界的轮舞曲 三丽鸥彩虹乐园 全部角色 小狗的第一次散步:小狗育成游戏	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体絶命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちビッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海 みんなのソフトシリーズ ZOOO レジエンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲 サンリオビューロランド オールキャラクターズ こいぬちゃんのほじめてのおさんぼ~こいぬ育成ゲーム~	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 未明 大AB PUZ PUZ 未明	NINTENDO KIDS  L-fz NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS SUCCESS BANPRESTO TOMY TDK
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日 11月1日 11月7日 11月14日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片·双重冲击 哈里·波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弹头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦口专RAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外 大众软件系列 麻将 大众软件系列 来将 大众软件系列 是海 大众软件系列:ZOOO 魔力传奇・豪翔传・崩界的轮舞曲 三丽鸥彩虹乐园 全部角色 小狗的第一次散步:小狗育成游戏 哈里·波特的世界杯	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  绝体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびちびちビッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海 みんなのソフトシリーズ ZOOO レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲 サンリオビューロランド オールキャラクターズ こいぬちゃんのほじめてのおさんぽ~こいぬ育成ゲーム~ ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 TAB PUZ PUZ 未明 SLG 未明	NINTENDO KIDS  L-1Z NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS SUCCESS BANPRESTO TOMY TDK EA
10月17日 10月24日 11月7日 11月21日 11月27日 11月 11月 11月 9月26日 9月26日 9月26日 10月9日 10月16日 10月31日 10月31日 10月31日 10月31日 11月1日 11月1日 11月7日 11月14日 11月21日	★瓦莉制造 式神の城2 疯狂大摔跤 ★口袋妖怪乐园 ★R赛车进化版 玛莉卡片·双重冲击 哈里·波特的世界杯  绝体绝命 史上最强的下跪 ★合金弹头 METALMAX回归2 美人鱼之歇 魔探侦□キRAGNAROCK ★永恒之蓝・青天之外 大众软件系列 麻将 大众软件系列 上海 大众软件系列 是海大众软件系列。ZOOO 魔力传奇・豪翔传・崩界的轮舞曲 三丽鸥彩虹乐园 全部角色 小狗的第一次散步:小狗育成游戏 哈里·波特的世界杯 猜谜人	ジャイアントエッグ~ビリーフハッチャーの大冒险~ あつまれ!! メイド イン ワリオ 式神の城2 レッスルマニア19 ポケモンコロシアム R:RACING EVOLUTION マリオカート ダブルダッシュ!! ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ  GAMEBOY ADVANCE  絶体绝命でんじゃらすじーさん一史上最强の土下座 メタルスラッグ アドバンス メタルマックスリターズ改 マーメイドメロディーびもびちビッチ 魔探侦ロキRAGNAROCK オリエンタルブルー 青の天外 みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀 みんなのソフトシリーズ 上海 みんなのソフトシリーズ ZOOO レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の轮舞曲 サンリオビューロランド オールキャラクターズ こいぬちゃんのはじめてのおさんぼ~こいぬ育成ゲーム~ ハリー・ボッター クイディッチ・ワールドカップ パズにん~うみにんのパズルでにむ~	PUZ STG SPG ETC RAC TAB 未明 STG RPG 未明 TAB PUZ PUZ 未明 SLG 未明	NINTENDO KIDS  I - / / x NINTENDO NAMCO NINTENDO EA  KIDS SnkPlaymore NOW KONAMI JWING NINTENDO MTO SUCCESS BANPRESTO TOMY TDK EA  XIDS XIDS XIDS XIDS XIDS XIDS XIDS XID



最近始终被感动所包围。感动得不得了! 大家听说过BONEY M么? 不妨了解一下。 另外通过一次次被外国玩家给"上课", 天语明白不少道理。的确是缺医少药导致 的不敬业不认真,只有梦美和GGB胜出。

## 本期发码 提示情报 不随大势,就要掉队

# 相信随着社会进步,手机游戏将显现出无与伦比的优势

●天师: 您好。第一次用电子邮件写信。有一期不是发扇子吗? 我不知道没拿到,后来过了一个月才知道,不过还是算了,有电软这本书,我别的什么都不要啦!

对于送"电击",薄利多销, 真的很好!而且做得也非常好! 真是辛苦你们了!

因为处于对SONY的拥护, 我买了台PS2 39006,BOSS说是 香港版的,也就是没火牛的,看到 报纸上说现在JS太多,我怕… (不过我个人还是无所谓的, 然我有前提的啦,那就是最起码 玩个1年,才坏),天师是不是觉 得我这个人很大度啊?

言归正传,请问天师几个问题!

1: 彩电: 康佳东方明珠(兰色的, 不是纯平)带S端子, 我撒上(BOSS说是原装S端子,)后电视无图像与声音, 可是在BOSS处试过好的。不知道是什么原因?是不是我电视机那S端子坏了?

2:现在不是有很多带中文的游戏吗?我发现只有写着如刚只有写着如刚的的流者(D板的,不好意思!)上面写着有中文,可文和在我玩声声字体可显示,可是在我玩声时候却调不出来,请天师指教该怎么调啊?

3. 最后一个: 我在玩宿命人情说2中文版, 其中主角一行, 我在玩宿的人乘船过海, 因为船破要修理, 而且女主角因为使用了为量量, 不是到了男主角他父亲出生的地方吗? 后来出去, 不是要都怎么不是要都怎么三天了, 都经过什么不要。 (是不是要绕过什么区啊?)请天师告诉我该怎么走?

杭州衰哥敬上 2003.9.17

▲电击象刚刚荣升"影像部长"。 1、把游戏机的S线连到电视上,然后 将电视切换到AV视频状态就行。

- 2、骑龙者这种游戏你可以不玩。
- 3、中文版RPG还打不过去?没劲。

●你好啊!直接进入主题吧!

1、偶女朋友玩gba的《牧场物语》她说什么泉水矿山里有250多层!最后一层有"瞬移石"?可是她只到了68层就下不去了!没有楼梯了!?怎解?石头也砸光了,都挖开了!我不玩这游戏,试了试也不行,一定帮我,试了试也不行,一定帮我,我会被杀的!她说别告诉她,好让她重来!

2、119期的109页的那个女生是谁?好像偶女页!她自己也说像,回来偶发张她照片给你,好PP的!让她参加模仿秀!呵呵!

2003-9-21 15:13 "马超"<super horse@163.com>

▲1、特留你地址,让达人解释。

2、请解释什么叫"好屁屁的"?

一百是專刊的思实計者(现存函 早的是集中营第六期、之前的是集中营第六期、之前的是集中营第六期、之前的定定,要不審到现在定主。 本都敬逸了,要不審到现在定能 实个好价钱),论资格说起来,的 您要老一些呢(除非天师,这一 是那位有着"第三只手"的发哥 有两个问题还望天师不

造今为止的PS2各型号中 哪一型最适合内地玩家购买?

2、国内玩家几时能见到行 货版的PS2;为何最近又不见索 尼有这方面的动作了呢?(当初 说是在今年的夏末初秋发行,现 在已经差不多了啊。)

另一苏州确实有生产PS2, 或更准确的说是在苏的某台湾著 名主板商为索尼代加工PS2。

2003-9-15

'卡卡西"<kkx02@263.net>

▲"散逸"这个词用得好。

1、自己用水货,心甘情愿被骗,经验值永远不UP,我看这与商人无关,我现在最反感US这个词——明明是自己有问题,为何怨天尤人?

我觉得50000型BB版PS2最好。 2、就算PS2进入中国也没戏。 ●天师:

1、请问最新款的XBOX配置 是什么,是否有内置硬盘和网卡。

2、小弟最近买了台PS2 39001, 只送手柄和电源价格是2490,我 是不是上当了。

"张涤非"<cooi263@tom.com> ▲1、XBOX都内置硬盘,但是想上网 恐怕还需要套件,这个得自己买。

2、不知道你是在哪里买的PS2,但

是基本可以肯定你这台39001肯定是买贵了,至少贵了900块钱。送你的手柄肯定是组装,电源一钱不值,至于主机本身,有充足理由相信是旧货。

●天师, 您好!

小弟最近想买个飞行摇杆,初步预定买罗技WingMan FORCE 3D(力回旋钛翼),但见罗技另有两款摇杆WingMan

Strike Force 和 (强力回旋铁 翼), WingMan Extreme Digital 3D(闪灵钛翼), 不知此二者是否 也完美支持PS2游戏, 是否支持 《飞空之舞4》? (ghosman) ▲一个摇杆罢了,却叫什么"钛翼"! 最好不要买什么飞行摇杆,除非价格 便宜,因为你可能不习惯那种感觉。

●天师:我在玩樱大战1时,到存盘的地方,选择存盘后,退出再进时为什么没有读取记录的那一个选项,而只有开始新游戏选项呢? 我是Z版系统+XP。 (孙闻) ▲我觉得不可能。



虽然PS2手柄无法玩赛车游戏, 但是玩起GGB来还真是完美。 上图为罗技的新款GT4方向盘, 号称900度旋转,还带了档把, 更模仿赛车的"三辐式"舵轮, 非要给玩家"噱头"感不可?



看到这样清爽亮丽的女孩子,特别 又是那部拥有强大生命力的EVA中最受 欢迎的她们,你难道没有动心吗?现在 具有实用性的玩具真是越来越少了,观 赏性倒是"与时俱进"了,此款皂盒相 信是做到了实用观赏双重胜利,来让这 些你心目中的女神装饰你的浴室吧!

2003年世嘉出品,全3种,包括凌波丽、明日香、葛城美里三位角色,采用

半身浴衣版本的入浴姿势,无论是明日香半嗔半怒的"遮掩"表情,还是美里惬意地喝饮料的悠闲心境,以及凌波手捧涟漪之上的清水的纯情眼神都表现得十分到位,属于近期EVA周边实用观赏性最佳选择。

以上由北京模玩两可玩具模型专 门店提供(010-65282550) www.how-2-play.com 你好,第一次给你发maill希望你可以回复我的问题。

问的都是SP电池的问题 \* 希望天师可以回答 \* 谢了 \*

我前几天买了GBASP(日版,黑色)。看到阿上说很多电池都是被JS换了。可不可以帮我看着我的电池是不是原始的。(附有图)

第一次充电后开著背光才可以用4个多小时,第2次用,可以用6个多小时\* 费用的是第一代的EZ族录作。是不是比原装卡带耗电?不知道是否正常\* 听别人说原装电池可以用10个小时\* 天师你的电池可以用多

js类所谓的原统电池给我,70元t 拉从新的SP上拆给表看,和我的一须一样t 原统的电池其它地方卖多少银?

收值 uni41@sahu.com 一选择下列内码-

◇丁载信件内容〈前一封 后一封〉〉 返回收件和

▲我当是嘛呢,原来你问的是这台

机器的端子啊!这是编辑机吗?不

动感跃跃船 2003.09.19

◀虽然GBASP的电

池本来就不贵,但是

70块钱的有可能是组

装。不过,不管原装

组装,使用烧录卡达

到五个小时就合格。

知道,但端子是欧标21PIN。

游枪? 我爸在公司里无意中反到的~! JVC的~! 我他原先在北京市电视机设备厂工作的~ 没有说明 無~! 还有一台是早期的松下的~给人了~当时的价钱是好几万的~ 是留坐实验的~! 谢谢了~

龙哥你好,最近我的PS2为什么在打开仓门的时候会响呢?就最高下槽住东西一样,现在心面十分的不爽,而龙哥能解答。还有小兔最近入手一台GC+水品桐车克,规想我就们这的GBA环家来联机,希望标能把数的QQ号登出来,QQ:4394903

蚌埠一玩家

▲现在的玩家多半倾向于颓废,因为嘛呢,不敢打高难度的 游戏,只玩一些浪费时间不需动脑的大势LIGHT USER游戏。 装直读的PS2用长了抽屉都响。建议你买NGC+阳光玛莉。

# 天师

# 你好,请问你为何不在电击露面!!!

●龙哥,我虽无缘线上PSO,但DC版单机 一代和二代共有两千余小时的经历。在我 影响下其他一些朋友也玩。我更入手NGC 体验协力战。 (读者: 芦建明)

你就勉强用万用VGA接PCTV玩吧,好一些。

◇ 下载信件内容 <〈前一卦

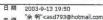
刘"<qqww2q@yahoo.com.cn> 》 [加入地址博] 》 [担收此用户] 游戏录相下载?

uni41@sohu.com

选择内码: 一选择下列内码—

→ 下载信件内容 〈《前一封 后一封〉〉 返回收件 天师,传好!我是第一次给你写信,想何你从那屋可以下做日本游戏高手的录象(如:《点心》中真。鬼戏者能生??谢谢?

▲那是日本FAMITSU WAVE悬赏的资料,或者你可以到某特定游 戏的同人站去找。重度游戏才行,阳光玛莉比鬼武者重太多了。



来源 (加入地址簿)

标 是 资谱(表的第一封值)

收值 uni41@sohu.com

选择内码: 一选择下列内码—

龙哥你好 我是一名初中的学生,最近在玩PS2(39001),可是我手上就統一张金手指,我买了 也到了都没用,在杂志上找到了你得E-mail想何一下什么全手指才有用,以后能出可以

对应39001的全手指吗 我同学从日本购的37000,暖说是什么限定版,是不是啊,她是蓝亮机

全机种金手指精品详解系列, 请见下期科普园地最强连载。

余顺你好。 既然你手上就 缺一张能用的 金手指,那么 天师感觉有必 要对你提供最 佳的解决方 案——我可以 介绍中文版金 手指, 预定下 期介绍一下。



有国外 玩家采 用压缩 机制冷

法,将主频 2 G H z 的 Athlon 64 3200+处理 器超频至: 2,61GHz. SuperPI百万

位计算成绩 34秒。3D MARK 2001 SE测试达到 26416分,

这个测试得 分,高居Fu - ture Mark 网站上的3D MARK 2001 得分排行榜

的第一位。 由左面几张 图片中连接 CPU的大管 子循环可以 验证国外的

玩家水平。





# PDA的手掌机化,智能手机的游戏化

附:怎么发信到



Zodiac是Tapwave出的一 款采用Palm OS的产品:它是 一个全功能掌上游戏机。使用 标准的方向键,内置了ATI的 Imageon W4200作为显示加 速,甚至包括3D加速支持!

天语虽然有现成的英文资 料,但版面有限无法多说。



Zodiac有PDA功能。在 320x480的分辨率下, Zodiac支 持横屏和竖屏两种显示模式;双 SD/MMC卡槽,一个用来安装 日常应用软件,另一个充当游戏 卡。两个不同的版本的产品分 别支持32M和128M的内存。



# 全内置开放系统是趋势

Zodiac为无线时代的到来做好了准备 内置的兰牙功能既可以让Zodiacer之间直接 对战游戏,也可以用于标准的PDA无线应用 中: 同步, 传送文件, 与手机互动,短信, 上网冲浪, email ······

目前的两款Zodiac(32M和128M内存 版)的售价分别是299美元和399美元。

对比之下, 我们推测PSP仍然是一个封 闭系统,是纯游戏机范畴,只是能打电话 的它在功能上可与智能手机一较短长。

Zodiac全内置,细节以后再说不迟。



# 大家可能不知道Boney M.但听过其歌!

最近一直在研究究竟是光盘备份好还是硬盘备 份好。更得知PLEXTOR也推出大众化DVD刻录机, 故仍然坚持CD备份,使用清华紫光盘,1块7-张。







<b>Contents</b>	**
妮娜	126
NBA JAM 2004.	127
杀戮地带	127
分裂细胞・明日潘多拉	128
恶魔城 无罪的叹息	128
杀手7	128

# 妮娜

NAMCO ACT

2004年

游戏大作,使用暗杀拳法的女主角 也非常的吸引人,无论该作成功与 Nina Williams来自该公司大名鼎鼎 否,这都是NAMCO在游戏制作新 的《铁拳》系列,在游戏中可使用 思路上的一次尝试。 L3、R3两个小摇杆操作是其最大

NAMCO正在开发的PS2动作 特点,另外原创系统"内部破坏"

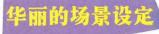




















# NEW GAME SOFT LINE UP



2003年10月 SPG 价格未定

的NBA JAM系列最新作,游戏横跨 PS2、XBOX、NGC三个主流游戏 自己的角色也非常吸引人。绝对是 机平台, 收录了29个NBA的现在球

Acclaim即将在2003年10月推出 队共300多名球员,并包含了许多有 趣的动作小游戏,而且可原创属于 最近最受关注的运动类游戏之一



全部球队球员都为实名登场

**NBA JAM 2004** 

Acclaim 2003年冬 价格未定 NBA JAM 2004

2003年冬 Acclaim



發起起對的富特呢可思的穩定





强盛后出现的对击性回回

SCEI 2003年冬

由SONY的UK分部制作小组负 责开发的原创FPS,画面的素质根据 现有的游戏截图来看相当的精细,并

被SONY的狂热支持者们冠以 "HALO KILLER"的称号,这也是这段时期最 受FPS玩家期待的大作之一。



# 分裂细胞・明日潘多拉

UBISOF

价格未定

来自大名鼎鼎的法国育碧公司的 汤姆·克来西系列小说分裂细胞的 的谍报工具出现,主角的动作也比前 最新作,这次官方又公开了本作的一

些最新画面。本次的新作拥有更多 作有更多的变化,值得期待的一作。









# 恶魔城 无罪的叹息

KONAMI

本作是该系列第一次出现在 PS2上,由制作过在国内人气极大 的月下、月轮、白夜制作人的原班 人马开发, 角色设定依然是大人气

的插画家小岛文美, 本刊已经在过 去的无双报道栏目中进行了非常全 面的介绍, 现在给出的是官方放出 的最新画面。



Castlebania · Dament of Innocence Castlebania · Dament of Innocence Castlebania · Dament of Innocence









# 杀手7

CAPCOM

2003年11月

出的画面显示了该作许多令人惊异 的效果,游戏中人物的面部表情在

作为GC的专属游戏,本作的 阴影效果的渲染下显得非常生动, 日版即将在11月发售,这次官方给 凭借CAPCOM的动作游戏制作实 力,本作绝对是值得GC玩家期待的 大作。







